A magyarországi AMIGA felhasználók Központi Bizottságának lapja

1998. július
Ára: 300Ft

#9.

AMIGA Only

WARPUP

PPC SCSI teszt
Scala MM 400
Genetic Species
CD írás Amigán
PPC programok
'Nica 2 report
Wordworth 7
Turbocalc 5
PPC Quake
TFX

Ez itt nem más, mint az AMIGAonly 9. száma. No ezt vajon ki hitte volna, rajtunk kívül? (néha még mi sem igazán :) De ez van, sőt lesz is, mert készül a 10. jubileumi számunk, amelyben elsősorban az eme számból helyhiány miatt nélkülözni kellett cikkeket adjuk le, természetesen soksoksok új info-val, játékleírással együtt. Nos, persze el kell mondanunk, hogy sokat köszönhetünk Horváth Péternek (Petike), aki úgy ellátott minket cikkekkel, hogy tán' még a 20-as számba is marad belőle egy-kettő. No ugyan ez nem volt igaz, de az biztos, hogy az itt következő oldalak nagy részét nem mi a Louise-zal hoztuk össze. No persze ez nagyobb újságoknál természetes is. Márpedig mi vagyunk a legnagyobb magyar AMIGÁs újság. Nemde? De. Természetesen mega thanx a többi készítőnek is, hiszen nélkülük sem jöhetett volna létre ez a szám. Nnna, ezt most rögtön abbahagyom, mert már teljesen friderikusz-só szerű kezd lenni ez az intro... Éljen.

Más téma. A Nica2-n beszélgettem több dudéval is, hogy mi lesz az Amiga sorsa. Nos. Hát ezt nem tudom, (de azért szeretném tudni...) azt viszont látom, hogy vannak normális irányba haladó mozgások Amigás oldalon. Kezdenek megjelenni normális (nagy szó!!!) ware-k, mind 68k, mind PPC oldalon (igaz, utóbbi azért még lassabban...) De. Ott van a PPC-s Quake (keresd az újságban) ami azért nem pite. és ez még csak a kezdet. Sőt, lassan már a felhasználói progy-k is kezdik megtalálni a PPC-t. Hm. Hardware+OS szinten azért még mindig nem egészen tiszta a dolog, de itt is vannak biztató jelek. Először is: a Phase5 és a Haage&Partner végre megegyezett. Ez azért a hosszú "beleverem a farrkad a csalánba akció" után némileg megnyugtatólag hathat az idegekre. Másodszor Tyschtschenko (remélem jól írtam le a nevét) is izeg-mozog valamit, prezentálnak OS4, OS5 preview-kat, igaz hogy még csak 68k-ra, dehát... majdcsak rájönnek egyszer. Viszont PPC-s browserünk nemsokára már lehet az OperaSoftware jóvoltából. No itt is a válasz (az én válaszom) a fentebb feltett kérdésre; az AMIGA jövője a PPC+grafkártya. Az AA, vagy akár a tervezett AA+ chipset nem veheti fel a versenyt a 24bites videokártyák sebességével, éppúgy, ahogy a 68k-s széria sem a PPC procikéval. Jól van, tudom hogy drága, meg minden, de lesz ez még olcsóbb is. Hiszen egy német emberke fizetésével azért nem olyan egetverő összeg az az 1-2000 márka. ...

Nem politizálunk. Sorry, csak így deadline előtt 3 perccel kissé le vagyok fáradva...

Eltekintve a szélsőségektől azt javallom mindenkinek, hogy addig is olvasgassa eme magot. (ha már eccer megírtuk...)

-Magic-
(magic@mail.gts.hu)

Szerintem meglepődtél... Mármint azért, hogy ilyen hamar megjelent az AMIGAonly 9. száma!

Ez jó is, meg rossz is. Jó az olvasóknak, mert ismét bizonyságot nyert kedvenc gépük, és kedvenc újságunk életre-valósága, és 'rossz' nekünk, mert megint melózhattunk egy csomót... ;)

A legutóbbi szám megjelenése óta szinte semmi sem történt ;) vagy mégis? Volt egy AMIGAnica #2, feldobtak egy igen félreértelmezhető infót egy intel?-es developer AMIGA-ról, (ami azért ha másra nem is, de arra jó volt, szinte az összes számítógépes újságba bekerüljön néhány sor erejéig!) lezajlott az International AMIGA 98, az egyik legnagyobb AMIGA orientált show, folyamatosan terjednek a PPC-s kártyák, születnek a software-ek, és talán nyáron lesz a legnagyobb durranás; a CyberVisionPPC, és a BVision megjelenése! Az EyeLight cég (Tornado3D) bejelentette, hogy hamarosan napvilágot fog látni egy új professzionális Raytracer program ami kizárólag RISC (multi) processzorokra készül, és így a PPC-s AMIGÁkon is futtatható lesz. Valamennyire kikászálódott a phase5 és a Haage&Partner a PowerPC-s kernel készítésében folytatott harcból, így remélhetőleg hamarosan megkós-tolhatjuk a két fejlesztőgárda erőfe-szítésének gyümölcseit. Nemsokára nap-világot fog látni a Picasso96 grafikus rendszer AGA-t is támogató verziója, ami bizonyára jelentősen meg fogja növelni a rendszerbarát GFX-et használó játékok/demók számát is. A Fusion Macintosh emulátor készítői is megkapták a phase5 developer PPC kártyáját, így még 1998 harmadik negyedévében ki fogják adni az első PPC-Mac emulátort AMIGA-ra! Chris Hames is dolgozgat a PC-Task PPC-s verzióján, és személyesen azt az igéretet kaptam tőle, hogy elküldi tesztelésre a legelső működő változatot!
No, nem koptatom tovább a billentyűzetemet, viszlát az AMIGAonly 10. számában!

-LouiSe-

Az AMIGAonly megvásárolható az alábbi üzletekben:

Gadget Computer Bt.
6600 Szentes Ady E. u. 16 (06-63-313-367)

PC Pince
9400 Sopron Erzsébet utca 15. (06-20-446-727)

Teletech Kft
1148 Budapest Angol utca 43. (06-1-220-6391)

AMIGAonly #9

1998. július

Főszerkesztő: Loss - Magic - István
Szerkesztő: Nagy - LouiSe - Lajos

Tördelés, borítóterv: Horváth Péter

Tördelés: Pagestream
Borító: ImageFX

MEGATHX a cikkíróknak, a hirdetőknek és mindenkinek, aki megvette az újságot.

TARTALOM

Intro.....2
Newsroom.....3

•SZOFTVER•
Wordworth 7.....4
Ppaint arexx.....5
Scala MM 400.....7
GCC a PPC-n.....11
MakeCD 3.2.....13
Turbocalc 5.0.....15
Isis 2.9 PPC.....17
MasterISO 2.0.....18
Mpeg Audio Mánia..20
WarpOS.....21
UAE PPC-n.....22

•HARDVER•
PPC SCSI vezérlő....24

• PROGRAMOZÁS•
C rovat.....28

•JÁTÉK•
Slamtilt.....30
Worms DC kódok....31
Robinson's tippek..31
MAC játékok.....32
PPC Quake.....33
Ambermoon.....34
Onescapee.....36
TFX.....37
Genetic Species.....39

•SCENE•
'Nica #2.....42

NEWS...NEWS...NEWS...NEWS...NEWS...NEWS...NEWS..

MEGJELENT AZ **ABUSE** AMIGÁS ÁTIRATA. AZ ISMERT '96-OS PC-S JÁTÉK KÓDJÁT - HASONLÓAN A DOOMHOZ ÉS A DESCENTHEZ - SZABADDÁ TETTÉK. NÉHÁNY NAP MÚLVA MÁR FEL IS KERÜLT AZ INTERNETRE AZ ELSŐ HASZNÁLHATÓ VERZIÓ. A KÖZELJÖVŐBEN UGYANERRE A SORSRA JUT A SYSTEM SHOCK IS. AZ ABUSE EGY IGEN KELLEMES MÁSZKÁLÓS-LOVOLDOZŐS-PLATFORM JÁTÉK, TETSZÉS SZERINTI ECS-AGA-CGFX (RTG) GRAFIKÁVAL, PÁLYASZERKESZTŐVEL (TÓBBBSZÁZ PÁLYA AZ INTERNETEN), INTERNETES JÁTÉK LEHETŐSÉGGEL. HASZNÁLATÁHOZ SZÜKSÉG VAN A PC-S VÁLTOZAT ÁLLOMÁNYAIRA. * A NAPOKBAN BOLTOKBA KERÜL A **WET** CÍMŰ MENEDZSERJÁTÉK, AMI LEGINKÁBB A BIINGHEZ HASONLÍT, CSAK SOKKAL -KHM-, ERŐTELJESEBB GRAFIKÁJA ÉS TÉMÁJA VAN... EGY SZEXBOLTOT KELL FELVIRÁHOZTATNOD, KÖLCSONZŐT NYITHATSZ, FILMET FORGATHATSZ VAGY KELLÉKEKET ÁRULHATSZ - CSAK RAJTAD MÚLIK... CD-N LESZ MAJD KAPHATÓ.* MEGJELENT AZ **ULTRA VIOLENT WORLDS** NEVŰ AGA LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉK. A JÁTSZHATÓ DEMO A 2.CD-N LESZ (AMI MELLESLEG AZ AMIGAONLY 10-ZEL JELENIK MEG EGYIDŐBEN).A JÁTÉK GRAFIKÁJA IGEN SZÉP, FŐLEG A ROBBANÁSOK SIKERULTEK OLYAN LÁTVÁNYOSRA, AMILYET EDDIG NEM NAGYON LÁTTUNK.* AZ APC&TCP GONDOZÁSÁBAN KIADNAK EGY SZUPER KALANDJÁTÉK-SZERKESZTŐ PROGRAMOT, AZ **ADVENTURE SHOP**-OT. SEGÍTSÉGÉVEL KONNYEDÉN (TÉNYLEG!) KÉSZÍTHETSZ LÁTVÁNYOS KALANDJÁTÉKOKAT, ANÉLKUL, HOGY KOMOLYABB PROGRAMOZÁSI ISMERETEKKEL RENDELKEZNÉL.* MEGJELENT A **FOUNDATION**, AMI A SETTLERS ÓTA GARANTÁLTAN A LEGNAGYOBB DURRANÁS AZ AMIGÁS STRATÉGIAI JÁTÉKOK KÖZÖTT. KÉSŐBB MÉG BIZTOSAN VISSZATÉRÜNK RÁ EGY TELJES ISMERTETŐ EREJÉIG. A TITAN COMPUTER GONDOZÁSÁBAN KIADJÁK AZ **EVIL"S DOOM** CÍMŰ JÁTÉK FELTUNINGOLT VÁLTOZATÁT. EZ A KOZHIEDELEMMEL ELLENTÉTBEN MÉG SOHASEM JELENT MEG, ELTEKINTVE EGY TÓBBÉ-KEVÉSBÉ KÉSZ KALÓZ VERZIÓTÓL. A SPECIAL EDITION GRAFIKUS KÁRTYÁN IS FUT MAJD, ÉS TELE LESZ SZEBBNÉL SZEBB ANIMÁCIÓKKAL, FILMBETÉTEKKEL. * ELKÉSZÜLT A **WASTED DREAMS** MAGYAR FORDÍTÁSA, ÚGYHOGY AZOK IS KEZDHETIK A NYÁLCSORGÁST, AKIK EDDIG NEM JÁTSZOTTAK KALANDJÁTÉKKAL, MERT NEM BESZÉLTEK ELÉG JÓL ANGOLUL. A JÁTÉK SZEPTEMBERBEN KERÜL A BOLTOKBA. * AZ **ULTRACONV** NÉVRE HALLGATÓ KONVERTÁLÓ-EFFEKTGENERÁTOR PROGRAM KINŐTTE A SHAREWARE KATEGÓRIÁT ÉS A 3.0-ÁS VÁLTOZATTÓL KOMMERSZ PROGRAMKÉNT, CSAK CD-N KAPHATÓ. BŐVEBBET A KOVETKEZŐ SZÁMBAN OLVASHATTOK RÓLA. * MEGJELENT A **PGP 5.0** VÁLTOZATA, AMI TERMÉSZETESEN AMIGÁN IS MŰKÖDIK. ÉRDEKES, HOGY KIZÁRÓLAG A SZABADSÁG HAZÁJÁBAN, AZ USÁBAN TILOS HASZNÁLNI, MINDENHOL MÁSHOL IGEN... A PROGAM MÁR CSAK MIN. 68020-AS PROCESSZORON ÉS 4 MEGA RAMMAL MŰKÖDIK. * KIJÖTT AZ **IMAGEFX 3.1**-ES JAVÍTÓPATCH. A PPC MODULOK IS KÉSZÜLŐBEN VANNAK. IDŐKOZBEN TOBBSZÁZ PLUGIN KERÜLT FEL A NOVADESIGN FTP SITE-JÁRA, ÍGY AZ IMFX LASSAN KEZDI MEGÉRNI AZ ÁRÁT.* A **PHASE5** IMMÁR SOKADSZOR KITŰZTE A PPC KÁRTYÁKRA CSATLAKOZTATHATÓ GRAFIKUS KÁRTYÁI MEGJELENÉSÉT. A LEGÚJABB VÁLTOZAT SZERINT A 3-4000-ESEKHEZ JÚLIUS 2. HETÉBEN, AZ 1200-ESEKHEZ KÉT HÉTRE RÁ JELENNEK MEG A KÁRTYÁK.

WS...NEWS...NEWS...NEWS...NEWS...NEWS...NEWS...

• Szövegszerkesztés a Digita legújabb termékével

WORDWORTH 7.

A Wordworth 7 az egyik (ha nem A) legjobb amigás szövegszerkesztõ. Eddig több, mint 300.000 példányban adták el világszerte. Elsõ volt Amigán a táblázatokat normálisan kezelõ szövegszerkesztõk között, oda-vissza kijön a rich text formátummal (Worddel való adatcsere!), lokalizált változat (persze, hogy van belõle magyar verzió), rendszerbarát felépítés, arexx interfész, munkát segítõ varázslók, sablonok, Turbocalc import - hogy csak néhány tulajdonságot említsek, ráadásul jóval olcsóbb, mint a WW6-os volt. (Csaknem a kétharmadára csökkent az ára, csakúgy, mint a Turbolcalc-é.)

A Rich Text Format importhoz készíthetsz egy táblázatot az eltérõ nevû betûtípusok behelyettesítésére, mert szinte biztos, hogy Amigán nem ugyanazokat a fontokat használod, mint windows alatt.

A 7-es változat a következõ újításokat tartalmazza: összefûzhetõ szövegmezõk (ha az egyik frame-bõl kilóg a szöveg, automatikusan a másikban folytatódik.), továbbfejlesztett RTF támogatás, automatikus helyesírás-ellenõrzés, a tárgyak képzeletbeli rácspontokra illesztése, új kibomló menük, képek akár kerettel is, bõvített VISSZA funkció. A dokumentáció itt is online helpként található meg amigaguide formátumban.

A CD-n több, mint 50 betûtípust és 1000 illusztrációt találsz, de a program felismer szinte minden elképzelhetõ formátumú képet is (bitmap és vektor egyaránt). Nemcsak kész képet használhatsz, hanem magad is rajzolhatsz pl. szabadkézi rajzot. Egyszerû mértani alakzatok (vonal, kör, téglalap stb.) rajzolása is lehetséges.

A Wordworth természetesen kompatibilis a Datastore-ral, ami - szintén - a Digita cég adatbázis-kezelõ programja. Ennek segítségével (vagy formázott ascii szövegbõl) körlevelet is készíthetsz. Megírsz egy levelet, majd a címzett helyére a program automatikusan beírja egyenként az adatbázisban vagy szövegben felsorolt emberek nevét, címét és egyéb adatait.

Erről bõvebbet az egyik makróból tudhatsz meg.

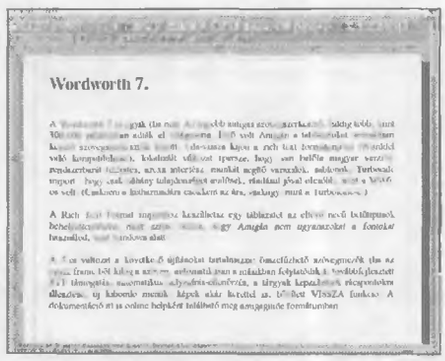
Az internetről rengeteg sablont tölthetsz le a programhoz, például vidokazették cimkéinek nyomtatásához, számlázáshoz stb.

A dokumentumokat jelszóval védheted az illetéktelen olvasóktól.

Apró hiba, hogy hicolor, truecolor képernyõn a program saját színei összekutyulódnak. Itt jegyzem meg, hogy egy rakás elõre definiált palettából választhatsz, ha már unod a program alapbeállításait.

Érdemes megnézni a mellékelt arexx makrókat, ugyanis ezekről a dokumentáció nem ír sokat, pedig van benne néhány érdekesség: HTML és AmigaGuide konverter, akasztófa-játék (...), számológép, cimkenyomtató stb.

A grafikus eszköztár - a Turbocalchoz hasonlóan - személyre szabható. Még az ikonok méretét és elhelyezkedését is külön megadhatod. A program jól kijön az összes Amigán elõforduló betûtípussal, ezeket egy egyszerû programmal készítheted elõ a használathoz. Igen jó újítás a 6-os verzió óta a felsoroló funkció és a kijelölt bekezdések eltolása. Természetesen bárhová befûzheted az aktuális idõt, dátumot - itt választhatsz, hogy a mostani, vagy a



nyomtatás idejét szúrja-e be a program. Oldaltörést, grafikát, táblázatot, esetleg szövegmezõt is bárhol elhelyezhetsz. Megadhatod, hogy az egyes bekezdéseket együtt tartsa a program, vagy tördelje le két oldal között.

A Wordworthben is használhatsz sablonokat. Egy új dokumentum létrehozásakor a program a Templates könyvtár állományait kínálja fel sablonként.

A betûtípusok méretét nemcsak az elõre definiált számokkal adhatod meg. Ha a számra kattintasz, módosíthatod az értéket.

A táblázatok készítésénél vedd figyelembe, hogy utólag már nehézkesebb módosítani a beállításokat, sokkal könnyebb az elején a kérdezõben. (A stílusok között definiálhatsz néhány gyakrabban használt táblázat-típust.)

A Wordworth képes lábjegyzetek kezelésére csakúgy, mint a tartalomjegyzék automatikus összeállítására. (Ez jól jöhet szakdolgozat készítésénél.) Jegyzeteknél külön választhatsz, hogy az oldalak aljára kéred õket, vagy egyben a dokumentum végén.

A vízjeles nyomtatás talán nem annyira mindennapos igény, mindenesetre erre is képes a program. Ennél sokkal hasznosabb a Text FX, amivel egy külön frame-ben mindenféle hajlításokat, színárnylatokat, árnyékokat alkalmazhatsz egy szövegre. A felkínált alapbeállításokon túl szinte minden paramétert magad módosíthatsz, így a látványos szövegeffektek száma gyakorlatilag végtelen.

A helyesírás-ellenõrzõt megtaníthatod új szavakra is, illetve a gyakori elgépeléseket automatikusan kijavítja a program, ha akarod. Ezt egyébként arra is használhatod, hogy gyakori, hosszú neveket (pl. intézmények megnevezése) megtanítasz neki röviditve, és ha ilyet írsz le, a program magától a hosszú változattal helyettesíti.

A tézaurusz sajnos nem magyar, de ha jól beszélsz angolul, így is meríthetsz belõle ötleteket. A könyvtáros funkció azoknak lehet hasznos, akik kilóra gépelnek vagy fordítanak szövegeket.

Remélem, a Wordworth 8. már kezesebben bánik a táblázatokkal - nagyon hiányzik az a lehetõség, hogy egyszerre több cella tartalmát módosíthassuk. Ha pl. egy oszlopot akarsz középre rendezni, akkor bizony az összes cellában egyenként ki kell adnod a formázó utasítást. Még jó, hogy mindenre van billentyû shortcut, és a makrókat is feltalálták... A cellák között egyébként a tabulátorral lépkedhetsz, a shift+tab az elõzõ cellába ugrik. Újabb apró hiba, hogy ha egy táblázatban olyan cellához érsz, ami már kilóg a képernyõről, a program nem követi automatikusan a kurzort.

A program csak a saját Documents alkönyvtárát hajlandó alapból felkínálni egy dokumentum elmentéséhez. Persze kijelölhetsz más könyvtárat is, de ezt minden dokumentummal el kell játszani. Mivel lusta vagyok, inkább az összes levelemet és egyéb dokumentumomat is ide assign-oltam.

A Wordworth 7.3 mega rammal indul csak el, és bizony lassabb, mint a nagy vetélytárs, a FinalWriter '97, és lassabban is nyomtat. Ennek ellenére jelenleg ez a legnagyobb tudású szövegszerkesztõ Amigán.

Horváth Péter

• **Még mindig maradt mondanivaló a népszerű rajzprogramról**

Ppaint 7.1

AREXX MAKRÓK

Kitartás, a saga végénél járunk...

A Ppaint CD-n jópár arexx makró található, de igen sok jelent meg az Amineten is. Ezeket bárki letöltheti, de ha nincs internet hozzáférésed, dobj meg egy levéllel (és egy lemezzel), szívesen elküldöm őket. A 2. CD-re persze az összeset rátesszük.

Animbrushtoanim A script az aktuális anim-ecsetet konvertálja át animációvá, az aktuális környezetben létrehozva azt (Az **Animtoanimbrush** pont fordítva csinálja)

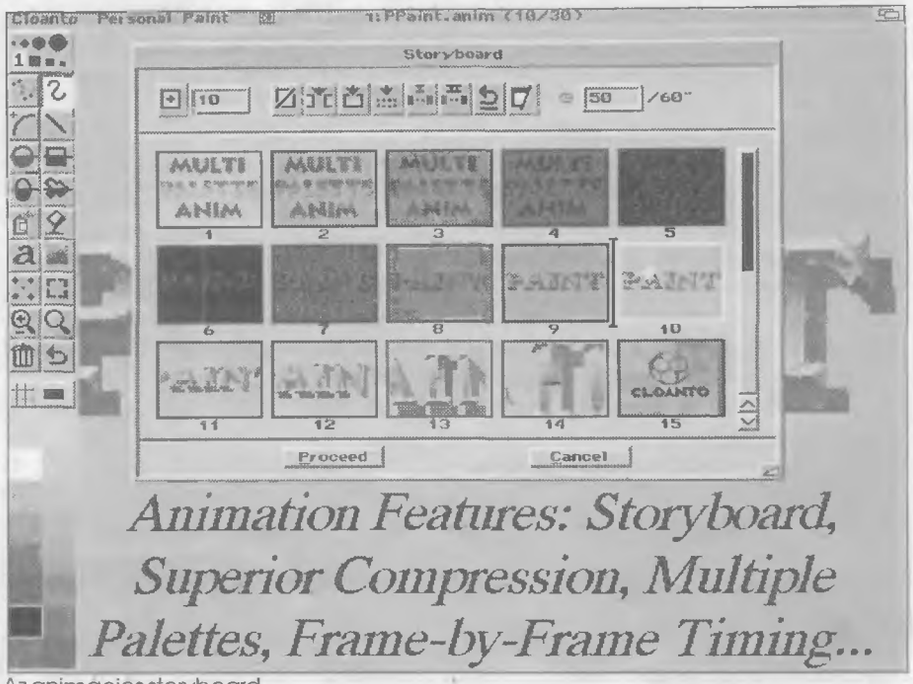
Animcharpath Egyes betűket animálhatsz (forgatás, kicsinyítés/nagyítás, görbe mentén mozgatás satöbbi). Az animációs beállításokat elmentheted, és bármikor újrahasználhatod.

Animpath Hasonló az előzőhöz, itt azonban nem betűket, hanem egy ecsetet használhatsz az animációhoz.

AnimText Ez a script egy szöveget renderel a Kara Computer Graphics animált betűtípusait felhasználva. (Figyelem, csak Amigán létezik ilyen!!!) Az elkészült animáció az aktuális ecsetben kerül elhelyezésre.

Animtoframes Ez a script az aktuális animációt konvertálja képkockákra, minden képkockát külön állományba mentve. Az állományok a felhasználó által megadott név után háromjegyű kiterjesztést kapnak, az első képkockával kezdve. Például ha az "Animáció" név lett kiválasztva, az első képkocka "Animáció.001"-ként lesz elmentve. A **Framestoanim** épp az ellenkezőjét teszi.

Catalog Az egyik legerősebb példa a Ppaint és az Arexx batékonyságára. Kiválasztasz egy könyvtárat, és az ott található képekről katalógust készít a program. Kiválaszthatod a katalógus háttérszínét, az oszlopok számát, a palettagenerálás mikéntjét. Lehetőség van előzetes keresere is.



Az animációs storyboard

Circletext Volt már róla szó; tetszőleges szöveget ír ki egy általad definiált körre. Animálható is. Érdemes vektor betűtípust és antialias-t használni hozzá.

DefineAnimGif Animált ecsetet ment ki animgif formátumban. Az interneten elterjedt formátumban megadhatod az egyes képkockák kitartási idejét, a lejátszás számát is.

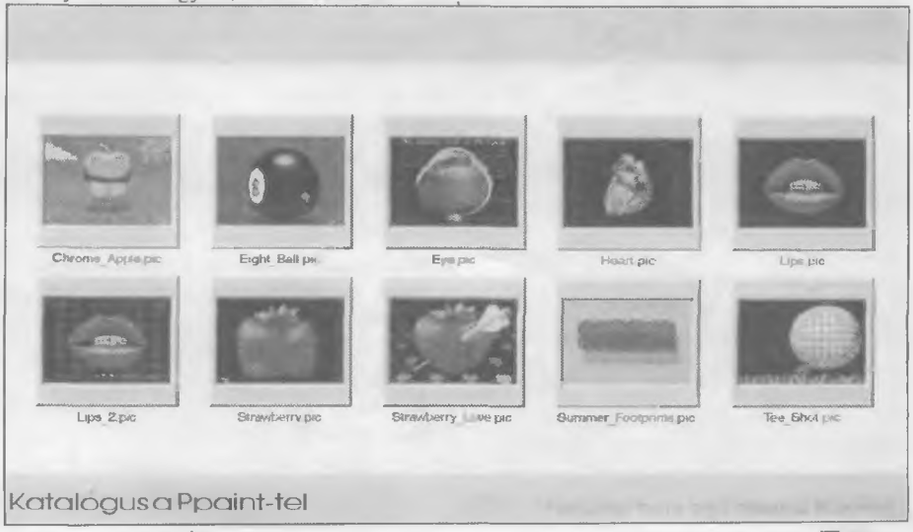
EmbossAnim Egy teljes animációra ereszti rá az Emboss effektet. Ilyen módszerrel már készült egy tévéreklám, ott az Országházat embossanimálták :))).

GiftoPng Megadhatsz egy könyvtárat, melyet a script megvizsgál az alkönyvtáraival együtt, és az összes GIF állományt PNG formátumúvá konvertálja.

A nem GIF állományok érintetlenül maradnak. Az ikon képek megmaradnak. Az ikon formátum információ frissítésre kerül (Tool Types: FILETYPE=PNG). GIF Author, Copyright és Comment mezők PNG megfelelőkre lesznek cserélve. A file név kiterjesztések a következőképp változnak:

.gif -> .png
.GIF -> .PNG
... Gif -> .Png, stb.
egyéb -> változatlan

A Personal Paint a file típusát a tartalmából azonosítja, nem pedig a kiterjesztés alapján (!!!). A script használatához Personal Paint 7.0 (PPaint Rexx 7) vagy újabb változat, personal_png_io.library éa personal_gif_io.library (vagy más GIF-kompatibilis library) szükséges.



Katalógus a Ppaint-tel

Help Ez a script az összes Rexx parancsot és opciót megjeleníti. A script végrehajtható argumentummal is, amely átadásra kerül a "Help" parancsnak, és amely segítségével megjeleníthetőek az instrukciók a belső parancsokról vagy az I/O modulokról, vagy mindkettőről.

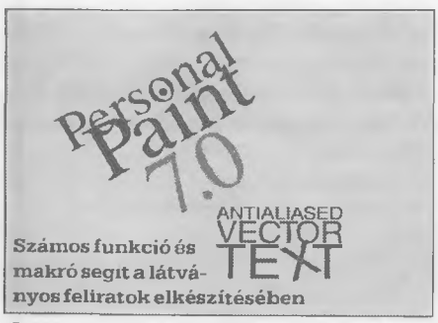
Isopalette A script egy iso-palettát hoz létre a színkockában egyenletes távolságra lévő színekből (színes mód) vagy egy szürke palettát (szürke mód).

Lighttool A bal egérgombbal világosabbá, a jobbal pedig sötétebbé teheted a kijelölt területet. A script az aktuális rajzeszközt használja. Az előre definiált 1 pixeles ecset ideális egyes pixelek módosítására. Hasznos lehet "kiszőrösödött" képek javításánál.

LoadAnimGif, SaveAnimGif Betölt/kiment egy animgif formátumú animációt. Iff animbrush-sá/ból konvertálja, vagy csak megjeleníti.

MakeAnnotAnimbrush Jegyzeteket, copyright információkat stb. helyez el egy animációban, illetve kiolvassa belőlük.

MakeIcons Egy könyvtárban található képekhez, animációkhoz készít ikonokat. Az ikonok kérésre a képek kicsinyített másait is tartalmazatják, akár Newicons formátumban is. Megadhatod az ikonok méretét is.



Process A script a képfeldolgozó szűrőt a kiválasztott könyvtár összes képére és ecsetére alkalmazza. Az eredeti állományokat felülírja.

SaveNewIcon Két kiválasztott ecsetet NewIcon-ként ment el.

Slideshow Ez egy egyszerű diashow script. Minden képet és animációt megjelenít/lejátszik, amit a kijelölt könyvtárban (és alkönyvtáraiban) talál. Miután a script elindult, először a "T:pprx_slideshow.list" nevű file-t keresi. Ha a file létezik, a script megjeleníti a fileban listázott képeket/animációkat. A filenak két sort kell tartalmaznia minden képről/animációról: az első sor az elérési útvonalat tartalmazza, a második sor pedig megmutatja, hányszor kell az animációt ismételni.

Ha automatikus, magától ismétlődő diashow-t szeretnénk, a kérdezőben az Ismétlés és az Automatikus opciókat is ki kell választani.

twCreateClipOverview Hasonlít a Catalog-hoz, a kis képek itt Matte módban készülnek, vagyis a 0-ás szín helyén átlátszóak lesznek.

twTestRexx Egy kérdezőt nyit meg, ahová beírhatsz egy arexx parancsot. Ez végrehajtódik, a visszakapott értékeket pedig a script megjeleníti.

VectorfontPath A script segítségével beállítható az elérési útvonal, melyen a vektorfontokkal dolgozó makrók, mint pl. a "Vectorfont" vagy a "Whirlpool" a fontokat megtalálják.

A kiválasztott könyvtárban ".otag"kiterjesztésű állományoknak kell lenni.

Alapbeállításként az Amiga a vektorfontokat csak Compugraphic formátumban használja. Nem-Amiga Compugraphic fontokat az Intellifont eszközzel lehet telepíteni, amely része az operációs rendszernek. Más típusú fontokat, mint az Adobe Type 1 fontokat is lehet használni, ha a megfelelő library-k installálásra kerültek. A Digita cég Wordworth csomagja például tartalmaz ilyen fontokat és library-kat. Az elérési útvonal, melyet e scripttel is beállíthatunk: "Wordworth:WwFonts/UFST".

Vectortext Vektorszöveget renderel a képre. A paraméterek (elforgatás, méret, kontúrelmosás, térbeli elforgatás stb.) megadása után az aktuális színnel rajzolja ki a szöveget a program.

Viewfile A script megmutatja, hogyan lehet egyszerű szövegnéző programot készíteni. A kiválasztott állományt egy ablakban mutatja meg.

WebanimDesigner A script segítséget nyújt web oldalakra szánt animációk készítéséhez. NEM készít animgif-et, ez a többi arexx script dolga marad.

WebMap Nagyon fontos script: egy grafikán kijelölhetsz területeket (négyszög, kör, ellipszis stb.), és megadhatod, hogy az adott területre klikkelve a böngésző melyik internet-oldalra ugorjon. HTTP oldalakat lehet ugyan szövegszerkesztőben készíteni, de ezt a funkciót azért elég nehézkes lenne Ppaint nélkül használni...

Whirlpool Szöveget renderel a Circletext-hez hasonlóan, csak most spirális alakban.

X-tool Nem tévesztendő össze az X-files-szal hehe... Egy "X"-et rajzol a képre, az aktuális ecsetet, előtér színt és rajzmódot használva.

Ezek voltak a Ppaint -hez írt arexx makrók. Azóta persze több új is megjelent, de egyszer csak abba kell hagyni a leírást,, nem igaz?

Több visszajelzést kaptam, hogy "azért az Imagefx jobb". Ez igaz. Viszont kábé nyolcszor annyiba kerül, és erős processzor valamint grafikus kártya nélkül szinte használhatatlan. Ne feledjük: a Cloanto megvalósította azt a fából-vaskarikát, amire más plattformokon nem találunk példát: egy 8bites rajzprogramot fejlesztett képfeldolgozó-animátor-internet grafikus programmá. Ismerek olyan weboldal-szerkesztőt, aki miután pc-vel elkészítette a grafikákat, áthozza őket a haver Amigájára csak azért, mert a Ppaint a színek optimalizálásában és a képek (GIF!!!) kis méretében VILÁGBAJNOK.

Nemrég a Cloanto bejelentette a Ppaint 8-at. A 8-ast teljes egészében újraírtják. 24 bites lesz, rétegeket (layereket) is támogat, és úgy írják meg a kódot, hogy az új amigákra (vagyis az AI csodagépére) könnyen át lehessen ültetni. A Cloanto nem akar kimaradni semmiből, aminek köze van az Amigához. A 8-as számú változat valamikor 99-ben kerül piacra (le merem írni, mert eddig mindig betartották a határidőket).

Az AMIGAonly CD #2-n rajta lesz a Ppaint 6.4-es TELJES változata, az összes arexx makró, valamint a magyar nyelvű kiegészítés.

Horváth Péter

CLOANTO®

• Újra kapható a multimédia-világbajnok

Scala Multimedia 400

A Scala Multimedia egy univerzális prezentációs program. Készíthetsz vele feliratokat videofilmhez, használhatod interaktív információs konzolokhoz, szerkesztheted vele a képújságot a helyi kábeltévénél, vághatsz vele videoanyagot, készítbetsz animációkat, konvertálhatsz vele minden elképzelhető formátumról, vezérelhetsz képlemezjátszót és még ezer más dologra használhatod.

A Scala család tagjai

A Scala jelenleg három változatban kapható: a Scala MM 300 a Magic Bundle merevlemezes változatában is benne van, vagyis minden új 1200-eshez adták egy ideig. Az MM 400 a sorozat legújabb tagja - elődjétől leginkább az effektek számában tér el, eltekintve némi bogárirtástól :). A harmadik változat a Scala Infochannel. Erről elég, ha annyit tudsz, hogy kifejezetten kábeltévéknek és szállodák belső információs rendszeréhez szánták. Alapvetően két dologban különbözik az MM sorozattól: az Infochannel képes akárhány gépet vezérelni telefonos kapcsolaton keresztül, nyilvántartja az esetleges hirdetőket és be lehet állítani rajta, hogy az adott műsorból mikor melyik oldal kerüljön adásba. Egyébként szinte minden másban azonos az MM-mel.

Árak

A *Scala MM 300* ma már alig kapható, ára kb. 20 ezer Forint. Nem érdemes foglalkozni vele, hiszen alig több pénzért megvásárolható a 400-as, ami azért sokkal pofásabb effekteket tud, és egy multimédiás programnál ez elsődleges szempont.

Az *Infochannel* a Scala család legfejlettebb tagja, ára csekély 800.000 forint körül jár - nem, nem nyomdahibáról van szó, hanem egy sajátos üzletpolitikáról. Norvég barátaink úgy gondolják, hogy akinek képújság kell, vagy neadjisten szállodája van, az igenis fizesse ki ezt az összeget. Annyi könnyítés azért van a dologban, hogy külön vásárolhatsz szerkesztőt (kb. félmillió) - ebből elég egy is -, és külön lejátszókat (darabja 300.000), amelyek csak a szerkesztett scriptek futtatására képesek. Így egy több hálózatból álló rendszer költsége jelentősen csökkenhet.

Ennyi bevezető után (tömjénezés lesz még elég...) lássuk közelebbről a programot:

A Scala a hagyományos Amigás szemlélet jegyében készült: a végtelenségig nyitott, moduláris, rendszerbarát, és még évek múltán is okoz kellemes meglepetéseket.

Készítésekor az egyik fő szempont a könnyű kezelhetőség volt. Erre jellemző, hogy számítógépet nem látott NŐK(!!!) fél óra gyakorlás után elboldogulnak vele - ez személyes tapasztalat. Ennél nagyobb dícséretet szerintem program nem kaphat . Alapvetően egy olyan programról van szó, amely előre megszerkesztett oldalakat mutat meg egymás után a képernyőn. Oldal lehet egy kép, vagy egy animáció, esetleg egy önállóan futtatható külső program. Az oldalak közötti átmenethez többszáz effektet (wipe-ot) használhatsz. Megadhatod, hogy az egyes oldalak mennyi ideig legyenek a képernyőn, milyen gyors legyen a wipe stb.

Előkészületek

Indulás után a főképernyőt látod.

A sorok az egyes oldalakat szimbolizálják. Elsőként kattints a System feliratú gombra, mert némi konfigurálás következik.

A **USER INTERFACE** melletti kis háromszögekkel lapozhatsz az egyes beállítási menük között. Itt jegyzem meg, hogy bár a Scala saját fejlesztésű grafikus felületet használ, ez igen kezes, és könnyen megszokható. Hasonlóan sikeres próbálkozás csak egy volt, a Lightwave-é. (... futott még a Brilliance kezelőfelülete.)

Visszatérve a User Interfacehez a következőket állíthatod be:

Menu palette - a képernyő színei. Egy rakás előre definiált paletta közül válogathatsz.

Shuffler colors - ha a Shuffler aktív (lásd később), akkor itt adhatod meg. hány színt használjon. Kérj 256-ot, a program sebességére, teljesítményére nem lesz hatással.

Main shuffler - a szerkesztőben a név szerinti felsorolás helyett az oldalak miniatűr képeit láthatod.

File shuffler - ugyanez a képek kiválasztásánál megjelenő kérdezőnél. A kicsinyített képeket a program elmenti az .icon file-ba, tehát csak egyszer kell várni rá, a következő használatkor a program villámgyorsan megjeleníti őket.

A Shuffler használata főleg a "titkárnő-effektus" esetén jöhet jól - ha olyan valakinek kell használnia a programot, aki nem érzi magát otthon a számítógépek között.

Close workbench - bezárja a workbenchet, ha tudja, némi memóriát szabadítva fel. A mai ram árak mellett teljesen felesleges.

Close Scala menus - hacsak nem használsz interaktív scriptet, zárd be nyugodtan.

Autostart? Tölts be egy műsort (scriptet), majd pipáld ki az autostartot. Ezentúl programindításkor a Scala automatikusan betölti ezt a scriptet és elindítja - ideális a képújsághoz áramszünet esetére.

Pointer? Szintén interaktív script esetén lehet hasznos, hogy látszik az egér mutatója.

Counter - Valamelyik sarokba kiírja az aktuális oldal sorszámát.

Playback, menus - kiválaszthatod, milyen monitoron kívánod lejátszani, illetve szerkeszteni a műsort. Ideális megoldás, ha pl. VGA monitoron szerkeszted (így nem folyik ki a szemed), és PALban, TV-n játszod le. A Scala a Devs:Monitors alkönyvtárban található monitordrivereket sorolja itt fel. (Főleg, ha nem piszkáltál bele a gyári startup-sequence-be.)

Snapfiles? A Scala nagyszerű tulajdonsága, hogy akár "röptében" is konvertálhatsz vele. Például egy oldal háttere lehet akár GIF vagy JPG formátumú is - a Scala a script futása közben "kicsomagolja", szükség szerint átkonvertálja 256 színre, majd megjeleníti

őket. Ez lassabb gépeken abhoz vezethet, hogy nem a megadott ideig jelenik meg egy kép, hanem tovább "vár", amíg a háttérben elkészül a következő oldal. A Snapfiles egy megadott könyvtárba átmenetileg elmenti ezeket a konvertált képeket, így megszűnik az oldalak közti kényszerű várakozás. Olyankor is fontos lehet, ha egy háttérre betöltesz egy másik képet, eltérő palettával. Mivel a Scala max. 256 színt tud megjeleníteni (egyelőre felejtsük el a HAM8-at), közös palettát kell keresnie a két képnek, és ez még erősebb gépeken is eltart egy darabig.
Trashcan - Hasonló a szerepe, mint a workbench-es Trashcan-é.
Display format - tévéje válogatja.
Character set - egyértelmű. Használd az ISO-t.
Page Buffer - Ha van elég memóriád, amibe belefér a script összes animációja, háttere, betűtípusa, akkor használd a Static-ot. A Scala betölt mindent a memóriába, és futása alatt nem nyúl a merevlemezhez - gyors lesz a lejátszás. A Dynamic változó méretű memóriát foglal le az adott oldal alapján. Off - a puffer kikapcsolva.
!Time, !Date - csak IC-nél. Ha egy oldalon szöveg helyett ezt a stringet írod be, az aktuális időt, illetve dátumot írja a képernyőre. Itt választhatod ki ezek formátumát.
Genlock mode - ha Genlockkal használod pl. feliratozáshoz, akkor ezt bekapcsolva minden oldalon a nullás szín helyén a videojel látszik majd.

A következő csoport a **Scala EX**

A szerkesztő oldalon sajnos nem fér el minden kapcsoló, így mindenki azokat állíthatja be előre, amelyeket gyakrabban használ. Az itt beállított sorredben jelennek meg majd az oszlopok a szerkesztőben. (Pl. a sound-ot, variables-t execute-ot valószínűleg ritkábban használjuk, mint a Wipe-ot vagy magát az oldal nevét, a page-et.)

Az egyes oszlopok szélességét az egérrel határozhatod meg - kattints közéjük, és húzd odébb őket. A beállításokat mentsd el a System menüben a Save configuration-nel.

A harmadik csoport az interaktív scriptek beállításait tartalmazza.

Miről is van szó? A Scala alapbeállításban az oldalakat szépen sorban egymás után jeleníti meg.

Készíthetsz azonban olyan "interaktív" (jajj, de divatos vagyok...) scriptet is, ahol az oldalon a felhasználó különböző kapcsolókra kattinthat, és ezek alapján beállítható, melyik oldalra ugorjon a program. Ezzel öt perc alatt készíthetsz információs rendszert turistáknak a város közepére, menetrendet a vasútállomásra, és még sorolhatnám.
On/Off - értelemszerű: ha nem interaktív a műsor, kapcsold ki.
Mark sound - ezt a hangot (mezei sample) játssza le, ha az egér mutatója egy kapcsoló fölé ér.
Select sound - ha rákattintasz egy kapcsolóra, ezt a hangot hallatja.
Mouse - a bevitel egérrel történik
Touchscreen - egér helyett érintőképernyő a beviteli eszköz
Joy, 2 way joy - ami a neve. A második olyan speciális joystick, ami csak két irányban tud elmozdulni.
Numeric keys - esetleg a numerikus billentyűzettel kívánod vezérelni,...
Function keys - ...vagy a funkcióbillentyűkkel?

A következő csoportnak mindössze egy tagja van:

Timing

Relative - minden oldal kitartási idejét önállóan határozza meg pl. 20 mp.
Absolute - a műsor elejéhez viszonyítva adhatod meg - ez jól jöhet videofeliratozásnál.

Jobboldalt az **"Utilities"** alatt különböző, Scalahoz kapcsolódó programokat indíthatsz el. Ezekről később részletesen is szólok, egyelőre csak annyit, hogy itt található az Animlab, ami a mai napig a leggyorsabb konvertáló program amigára, a *Scalaprint*, amivel a műsorról vázlatot nyomtathatsz ki, és még ezer más program. Ide konfigurálhatsz külső programokat is, ha pl. a ced-et berakod az utilities alkönyvtárba, akkor ő is megjelenik itt a listán. Rákatintva a Scala elindítja, és betölti az aktuális scriptet. Ha egy 30 oldalas műsorban mindenütt le kell cserélni pl. a hátteret, vagy egy adott betűtípust, Ced-ben sokkal gyorsabban fog menni.

A Scala a scripteket ASCII szövegállományban tárolja. Saját programnyelve van, a Lingua - a parancsait megtanulva készíthetsz Scala műsort akár szövegszerkesztőben is.

Egyszer el kell kezdeni...

Készítsünk egy egyszerű scriptet! A szerkesztőablakban kattints a NEW... kacsolóra.

Előugrik a Scala sajátos kérdezője. Baloldalt a fizikai egységeket látod (merevlemezek, cd, floppy, ram), jobboldalt pedig "gyors elérésű" könyvtárakat. Itt alapbeállításban ilyesmiket találsz, mint "animations", "scripts" stb. Ezekre kattintva kapásból az előre definiált könyvtár tartalmát listázza ki. Ha meg akarod változtatni a kapcsolókat, előbb listázd ki a kívánt könyvtár tartalmát, majd a Shiftet lenyomva kattints a megváltoztatni kívánt kapcsolóra. Itt megadhatod a nevét, (nem kell a könyvtár nevét használnod) és választhatsz neki színt.

Az alul látható kártyaszerű kapcsolóval bármikor ki/be kapcsolhatod a shuffler funkciót.

Ha teljes telepítést választottál, akkor a backgrounds alkönyvtárban egy rakás hátteret találsz. Válassz ki egyet, majd OK. (Ha nem választasz ki hátteret, akkor egy üres képen dolgozhatsz, melynek felbontását/színmélységét egy kérdezőben kiválaszthatod.)
Eljutottunk a tulajdonképpeni szerkesztőbe.

A menüt a jobb egérgombbal kapcsolgathatod. Írj valamit a háttérre!

A szöveget az alul látható, javarészt szövegszerkesztőkből ismerős kapcsolókkal módosíthatod.

Jobboldalt a 3D kapcsolónál a háromszögekkel lapozhatsz a különböző effektek között. A Bevel csakis négyszögekre alkalmazható, egyfajta csonka gúlát hozhatsz létre vele, mint mondjuk egy névtábla. Az élletörés mértékét a Layout/Bevel size-nál állíthatod be. A background a szöveg hátterét módosítja, filmfeliratokhoz jó. A Layout/background raster több mintázatot is felkínál a háttérhez.

A Passive segítségével külön színt adhatsz meg az adott objektum számára a wipe idejére.

A Font: kapcsolóval a betűtípus-kiválasztó jön elő. A bitmap fontoknál természetesen adottak a betűméretek, a vektorfontoknál pedig az Intellifontban beállított méreteket ajánlja fel. A méreteket tetszőlegesen módosíthatod

(utólagosan is. duplaklikkel a szövegre), de ez előbb-utóbb elég idegesítővé válhat.

Alapértelmezésként Amigán 15, 30, 45, 60 és 75 pixel magas betűket ajánl fel minden program, hacsak nem állítod át az Intellifontban. Nem kell őket lerenderelni, elég, ha a méreteket hozzáadod. Ezeket az infokat a gép a .font kiterjesztésű állományokban tárolja. Érdemes egyszer az összes betűtípust átállítani, hiszen pl. a 15-ös méret egyáltalán nem látszik egy tévén, raadásul van egy komoly bug a Scalaban, ami szintén emellett szól. Ha 5-ös szintű kontúrelmosást választasz (márpedig ez a legjobb), a betűk mérete a kijelzőn a duplájára nő (a valóságban persze nem). Én 30,45,60,75,90,120,150-es méreteket használok.

A **List** kapcsolóval a főmenühöz hasonló oldalra jutsz, itt azonban nem az oldalak, hanem az adott oldal objektumai (általában a szövegsorok, betöltött ecsetek) lesznek felsorolva. A wipe out-tal ki is tudod küldeni az adott objektumot a képről, a pause pedig a be/kiúsztatás előtti szünet beállítására szolgál.

A wipe kiválasztásánál ne feledkezz meg arról, hogy a legtöbb wipe-hoz különböző

módosító billentyűket is használhatsz.

A **b** lenyomásával a wipe fordítva játszódik le, a **t** hatására 90°-ban elfordul, az **s** finomabb színátmenetet biztosít, az **i** és **o** a wipe sebességét befolyásolja az esemény elején/végén. A numerikus billentyűkkel a wipe irányát adhatod meg. Ezekkel a módosításokkal az effektek száma megsokszorozódik.

A grid az objektumok könnyebb elrendezését segíti, a sorok, ecsetek csak a rácspontokra helyezhetők.

Layout

A módosító effektek (3D, dőlés, árnyék) paraméterei itt állíthatók be. A nyilakkal az árnyék, 3D stb. irányát módosíthatod.

Ha az antialiast (kontúrelmosást) csúnyának találod, adj meg a szövegnek a háttérhez hasonló színű körvonalat. Ilyenkor ahhoz mos a gép, általában szebben, mint a háttérhez.

A kerning a betűket hozza közelebb egymáshoz, a remap a képhez töltött ecsetek színillesztésének típusát adja meg. A Ppaint cikkben írtak alapján a Standard-ot nagy, egyszínű felülettel rendelkező clipart-hoz javaslom, fotóknál használd a Floyd-Steinberget, de a legjobb, ha előtte illeszted a palettákat (Ppaint), és None-t választasz. Ez a leggyorsabb és legszebb eredményt hozó módszer. A transparent a betöltött ecset háttérszínét teszi átlátszóvá. A crop az ecset egy részét kivágva jeleníti meg.

A **LOAD/SAVE** menüben betölthetsz ASCII szöveget (itt a szövegben elhelyezett NEWPAGE szavaknál új oldalon folytatja a szöveg megjelenítését), ecsetet (az így betöltött ecsetekre is alkalmazhatsz wipe-okat!), módosíthatsz a felbontáson (ilyenkor lassabb gépeken javasolt a **snapfiles** használata), új hátteret/animációt tölthetsz be. A mentésnél szövegsorokat és más objektumokat is kimenthetsz ecsetként. (Ezzel a funkcióval egyszerű logokat exportálhatsz más programokba.) Ha a lenyomott bal egérgombbal rajzolsz egy keretet, akkor azt is kimentheted ecsetként hátterestől-feliratostól.

A betölthető/kimenthető képek formátuma a startup könyvtárban elhelyezett **EX modulok**tól függ. Mivel létezik DATATYPES modul is, gyakorlatilag bármilyen grafikus formátumot képes a program megjeleníteni. Helytakarékossági és gyorsasági szempontokat figyelembe véve a GIF formátum lehet a legszerencsésebb, legalábbis 30/50-es proci felett.

A button egy érdekes, interaktív műsoroknál használt opció. A képen objektumokhoz, kijelölt téglalapokhoz rendelhetsz hozzá különböző eseményeket. Egy rajzolt téglalapra kattintva definiálhatod, hogy ha a felhasználó ide kattint az egérrel (vagy bök az ujjával az érintőképernyőre), melyik oldalra ugorjon a program.

Az AREXXben használt összes változótípussal kifejezéseket is létrehozhatsz, egyszóval kész programokat hozhatsz létre. Egyszerű If/Then típusú definíciókkal gyakorlatilag bármire rá lehet bírni a Scala-t.

A "Guess the number" példaprogramban a gép gondol egy számot, neked pedig ki kell találni. A gép megmondja, hogy a tippelt szám nagyobb vagy kisebb a gondoltnál, és a végén kiírja a próbálkozások számát. A Nordpool CD-n pedig van egy script, ami az egérrel bevitt szövegeket kimenti ascci szöveg formában a merevlemezre. Elcsépelt mondatnak tűnhet, de tényleg csak a kreativitásod szabhat határt a műsorok készítésekor.

Haladjunk tovább...

Egy példa az arexx használatára:

Tegyük fel, hogy van három oldalad, és azt szeretnéd, hogy ahányszor rájuk kerül a sor, a gép véletlenszerűen válasszon ki egyet, mutassa meg, majd ugorjon az utánuk következőre.

Hozz létre egy új scriptet.
Készítsd el a három oldalt.

Az első oldal **No.** oszlopára kattintva válaszd az **Insert new** opciót. Ezzel beszúrtunk egy üres oldalt a legelejére. Ez az oldal nem látható a műsorban, itt fogjuk definiálni a változókat és a feltételeket.

A főmenüben találsz egy **Variables** oszlopot. (Ha nem látod, húzd össze az oszlopokat.) Kattints rá, majd írd be a következőket:

a=(time(s)-time(m)*60))%20

Az arexx time függvényét használjuk a véletlenszám-generálásra, ugyanis az RND mindig ugyanazt a számsort adja, ha a gép automatikusan indul a Scalaval. (Bezzeg a ZX Spectrumon még lehetett Randomize Timer-t kérni :)

Az adott percből eltelt másodperc számát még el kell osztanunk 20-szal, hogy 1,2, vagy 3 jöjjön ki eredményként. (Egész szám kell, ezért a %)

Jöhetnek a feltételek:

if a=1 go to 'első oldal neve'
if a=2 go to 'második oldal neve'
if a=3 go to 'harmadik oldal neve'

Ha ez megvan, hozz létre még egy legutolsó oldalt is, ennek neve legyen UTOLSÓ.

A három oldal mindegyikénél kattints a PAUSE gombra. Állítsd be a kitartási

időt, és a goto-hoz írd be: 'UTOLSÓ'. Ez azért kell, hogy pl. az első oldal kiválasztása és lejátszása után ne mutassa meg a gép a másik kettőt, hanem ugorja át őket.

Mentsd el a scriptet. Töltsd be a főműsort, és a NEW kérdezőjében add meg az iménti scriptet. Kész...

További ötletek

Az Execute oszlopban tetszőleges programot futtathatsz le. Miután a program lefut, a Scala folytatja a műsort a következő oldalon. Gondolj csak bele, milyen jó kis képújságot lehet csinálni, ami tele van tűzdelve a Demomakerben készített exe-kkel... Vagy készíthetsz fél óra alatt AMOSban analóg órát, a VLAB digire kötött kamerából bekérheted a lefilmezett utca képét, és a T. néző kukkolhatja a város sétálóutcáját realtime-ban, esetleg egy teletext dekóderből kilophatod a valutaárfolyamokat és beimportálhatod a műsorba.
Soroljam még? Jó...

A Scala anim32 formátuma zökkenőmentesen játszik le teljes képernyős animációkat, de rettentő sok helyet foglal és merevlemezről nem mindig tud folyamatos lejátszást biztosítani (még indexelt animációnál sem). Nosza, térj át SSA vagy YAFA formátumra, és hívd meg az EXE opcióval a playereket.

Hívd meg a miami-t, indítsd el, az ibrowse-nak adj ki két arexx parancsot és jelenítsd meg a tőzsdei árfolyamokat valós időben, automatikusan! Aztán mehetsz pereskedni a Fornax RT-vel, de ez már egy másik történet hehe...

A sound oszlopban hangokat, modulokat játszhatsz le, vagy menet közben állíthatsz a hangerőn. Itt digizhetsz saját hanganyagot is - látta már valaki délelőttönként a Duna TV 10 órás híreit? Na ilyesmire is lehet használni.

Ha van Toccata (vagy más) hangkártyád, átengedheted mondjuk a rádió hangját rajta, de egyes oldalaknál szépen lehalkítva rákeverheted a Scala-ét.

Létezik CD EX modul is, amivel audio CD-ket vezérelhetsz (akár hetet is) hasonló módon. Ha már a moduloknál tartunk, szinte minden létező amigás hardverhez jár egy. Az IV24-gyel rákeverheted a kártyára a videoképet ÉS a Scala kimenetét, az összes ismertebb genlockhoz, digitalizálóhoz, a CD32-höz, DCTV-hez is jár modul.

Van még TCPIP, Nullmodem, Link, Network, Midi, kismillió fileformátum...

A LOG naplózza a program tevékenységét, a timetable ascii szövegek automatikus elhelyezését teszi lehetővé. A Scala Echo vidoemagnókat vezérel, anyagokat vág, tellratoz.

Bugok:

· bold esetén az antialias nagyon ronda
· 5-ös antialiasnál a betűk mérete tévesen, duplán jelenik meg
· animációs oldalak közti F1-es lapozásnál a paletta megzavarodik, klikkelni kell, hogy helyreálljon
· ha a végletekig kizsigereljük a gépet, hajlamos egyes betűket egyszerűen elhagyni a műsorból - például minden második karaktert egyszerűen nem ír ki
· ha nem találja a definiált betűtípust, akkor az abc-ben lévő elsővel helyettesíti - ez nem baj, de sajnos csakis 8-as méretben, ami gyakorlatilag olvashatatlan
· ha nem talál egy oldalt, továbbmegy ugyan, de néha bedobja az egérpointert. (ha scala >NIL:-lel indítod, általában elkerülhető)
· a crawl wipe (körbefutó szöveg) bekapcsolt antialias esetén garantáltan elszáll
· nem bug, de rossz tulajdonság, hogy ha a fonts:-hoz hozzáassign-olsz más könyvtárat, az ott található betűtípusokat első használatkor kapásból átmásolja a sys:fonts könyvtárba
· ha tabulátort használsz (a Layoutban külön beállíthatod őket), az alt+kurzor jobbra-balra nem a szokásos szavankénti ugrást eredményezi, hanem néha a sor elejére-végére ugrál.

Ami hiányzik:

· UNDO - ez nagyon...
· ha nincs monitormeghajtó telepítve/lefuttatva, nem tud üres képernyőt megnyitni, pedig a képeket helyesen jeleníti meg
· a crawl wipe-nak akkor lenne igazán értelme, ha végteleníthető lenne
· egyszerre csak 100 betűtípust sorol fel - ez több éves működés után bizony kevés lehet, és a régieket kompatibilitási okokból nem nagyon lehet eltávolítani. Itt igazán jól jönne egy ASL requester.
· CGFX változat - csak bízni tudok a grafikus kártya támogatásban...
· Magyar locale - sajnos nem a szabványos katalógus- formátumot használja, bár eléggé hasonlít rá.
· PPC támogatás. Nagyon hasznos lenne a tömörített animációs formátumok (pl. MPEG) valós időben történő kitömörítéséhez és lejátszásához.

Legközelebb a Scala csomagban kapható segédprogramokat mutatom meg, némi tippözönnel vegyítve. Addig is jó műsorkészítést!

Horváth Péter

Néhány hasznos billentyűzet-kombináció a száznál is többől:

A főmenüben:

F1/fel - előző oldal
F2/le - következő oldal
Shift F1/fel - első oldal
Shift F2/le - utolsó oldal
space, A+r - műsorindítás
help - a bejelölt oldalhoz ugrik

A szerkesztőben:

F1 - előző esemény
F2 - következő esemény
F3 - másolja az eseményt a szöveggel együtt
F4 - Másolja az oldalt a szöveg nélkül
F6 - minden kijelöl
Ctrl fel/le - sortávolságot állít
Ctrl jobbra-balra - betűtívolságot állít
Enter a num. billentyűzeten: szétvágja a sort anélkül, hogy letördelné, mint a rendes Enter
A+Del - minden objektum törlése az oldalon
Shift+A+z - OK és menj a főmenübe
A+b - félkövér
A+i - dőlt
A+u - aláhúzott
A+w - árnyék
A+o - körvonal
A+3 - 3D
A+s - mentés
A+k - kis/nagybetűk váltása
A+x - kivág
A+c - másol
A+p; A+v - beszúr
A+szóköz - megmutat

Lejátszás közben:

N+Enter - ugorj az N. oldalhoz
Esc - lejátszás vége és utolsó esemény kiválasztása
Shift+Esc - Lejátszás vége és az utolsó esemény editálása

A többit mazsolázzátok ki a dokumentációból...

A programot Magyarországon a Telekom Radics Kft-től lehet megrendelni.
(06-20-446-727)
A ScalaMM400 CD ára (két további CD-vel kiegészítve)
34.000Ft +ÁFA

GCC a PowerPC-n

•Írj programot PowerUp kártyára!

A cikk csak segítséget szeretne nyújtani azoknak akik használnak PPC kártyát - remélem egyre többen és többen lesznek - és esetleg programot is szeretnének rá írni. Na persze nem komplett programozási bemutató lenne - de ha akarjátok még azzá is válhat - csak a kártyával kapott CD-n adják a komplett Gnu-C-fordítót. Bizonyos emberekben, hát persze akik eléggé elvetemültek ahhoz, hogy megpróbálkozzanak ilyennel, felmerült a kérdés, hogy mindez nagyon jó, csak sajnos nemigen mentek vele semmire. Szóval nekem már sikerült némi dolog, és ebben szeretnék segíteni nektek is.

Tehát, mint gondolom sokan tudják a Gnu-C eredetileg a UNIX és a hasonszőrűek fordítója. Márcsak azért is, mert hogy egy olyan op. rendszerhez mint a UNIX jár egy ANSI C fordító. Csak arra az esetre ha nem menne minden tökéletesen akkor azt az ember kijavítja és újra fordítja :-) és már megy is. Ezt szintén tapasztalhatták már olyan elvetemült user-ek akik pl. Linux-ot telepítettek csak mert ott is jár (mint U*IX klón, hogy _windows_-hoz miért nem?). A szomorú csak az a dologban, hogy az újabb CD-kre már nem rakja rá a fordítót a Phase5. Talán azért, mert annyi demót adnak az új CD-n és nem fér rá?.

Amikor ezek a CD-k készültek nem igazán léteztek még AmigaOS alapú PowerPC-s fordítók. Ma már persze van SAS/C, stb.

A GNU-C-vel azt hiszem mégis érdemes foglalkozni. Azért mert ha pl. valaki nagyon benne van bizonyos dolgokban - tipikusan unixra gondoltam - egy csomó mindent egy az egyben átírhat Amigára anélkül, hogy tudnia kéne, hogy az Amiga azt hogyan is oldja meg. Ezt ez a kornyezet eltakarja előle. Persze így kissé X-es lesz, és esetenként lassú is, de mindegy. A lassúság azonban - még mielőtt félreértené valaki - nem abból következik, hogy a GNU-C nem hatékony fordító, hanem inkább abból, hogy biztositja a prg. számára a UNIX-os környezetet. Többek között az ixemul.library segítségével, amit automatikusan hív. Erre persze csak akkor van szükségünk ha X-windows-os prg-t fordítunk át Amigára egy az egyben. De mivel multiprocesszoros gépe (amiben a processzorok típusa nem azonos) tudtommal csak nekünk, Amigásoknak jutott így egy kissé egyszerűbb és nem igenyel semmit a futattható kód. A CD-n található demók is javarészt ezen írdódtak.

De kezdjünk hozzá először a telepítéshez. Szükségünk lesz a vinyónkon kb 25Mb szabad helyre, a minimum installhoz és 230Mb-ra a teljeshez. Elnézést ha szájbarágósan adom elő, de talán így érthetőbh - akinek ez szájbarágós az már úgyis rájött magától. Ha már belemásztunk a UNIX-ba talán stílszerűbb, ha ezt shellből csináljuk, és talán gyorsabb is. Sokat gyorsít a másolásokon, ha a copy-t átirányítjuk a NIL:-re, vagy csendes módra állítjuk, főleg ha teljes installt kérünk. A CD-n az install anyag az alábbiak szerint érhető el:

PPC-CDROM:PPCRelease/ADE

Mielőtt elkezdenénk, csináljunk egy kis helyet ahová rakni szeretnénk az egészet. Valami ilyesmire gondolok:

Makedir Work:gg

Miután létrehoztunk neki egy könyvtárat, tegyük könnyebben elérhetővé egy Assign-nal.

assign GG: work:gg
assign ADE: GG:
assign GNU: GG:

Ezután lépjünk be a létrehozott helyre ami még üres. A teljes telepítéshez ezt a könyvtárat kell átmásolnunk a munkahelyre - vinyó. Ezt a legegyszerűbben így tehetjük meg shell-ből:

Assign ADE-CD: PPC-CDROM:PPCRelease/ADE

maga a másolás:

Copy ADE-CD: GG: ALL QUIET

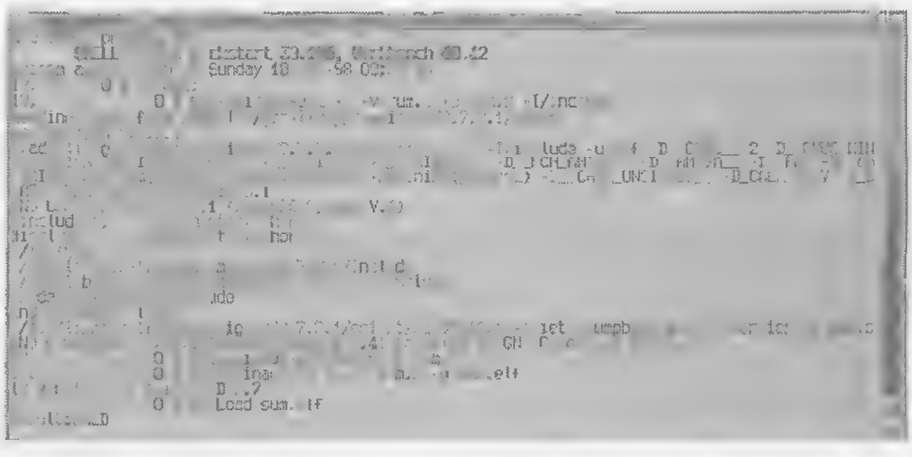
Ha ezt kiadtuk nyugodtan elmehetünk aludni, fodrászhoz, barátnőhöz stb. mert bizony eltart neki egy ideig, főleg ha nem 32x-es CD-nk van és nem UW-os a vinyónk. Ha megvan, ugorjuk át a következő bekezdést.

Ha nincs elég helyünk és/vagy nem akarjuk a teljes telepítést, akkor kénytelenek leszünk kissé többet gépelni. Szóval ha csak a PPC-s részt akarjuk telepíteni akkor az alábbiakat kell tennünk. Először is létre kell hoznunk az adott könyvtáron belül egy könyvtárat a bináris dolgoknak (ezek a futtathatóak) az include-oknak (ezek az típus definicíók, headerek stb) a libraryknak stb:

makedir bin include lib os-include os-lib

Ha ezek megvannak, akkor elkezdhetjük beléjük másolni a stuffot, ami a ppc-amigaos nevet tartalmazza azt mind és persze a make programot:

copy ADE-CD:bin/ppc#? bin
copy ADE-CD:bin/make bin



Majd következnek szépen sorban az include-ok:

copy ADE-CD:include/#?.h include
copy ADE-CD:include/clib include/clib all
copy ADE-CD:include/inline include/inline all
copy ADE-CD:include/machine include/machine all
copy ADE-CD:include/pragmas include/pragmas all
copy ADE-CD:include proto include proto all
copy ADE-CD:include/sys include/sys all
copy ADE-CD:os-include os-include all
copy PPC-CDROM:PPCRelease/include/powerup include/powerup all

Most következzenek a fordító sajátjai:

copy ADE-CD:lib/libppc#? lib
copy ADE-CD:lib/g++-include lib/g++-include all
makedir lib/gcc-lib
makedir lib/gcc-lib/ppc-amigaos
makedir lib/gcc-lib/ppc-amigaos/2.7.2.1
copy ADE-CD:lib/gcc-lib/ppc-amigaos 2.7.2.1 lib/gcc-lib/ppc-amigaos/2.7.2.1 all
copy ADE-CD:os-lib os-lib all
copy PPC-CDROM:PPCRelease/GCCLib lib all

Ezután már csak egy kis programocskára van szükség:

copy PPC-CRDOM:PPCRelease/Tools/PPCLoad C:

Hát persze illik átmásolni a copyright üzenetet is az alábbiak szerint:

copy ADE-CD:COPYNG#? ""

Most már csak a user-startupba kellene egy pár keresetlen assignt beszúrni, hogy ez rendben is legyen.

Assign include: GG:include add
Assign include GG:os-include add
path GG:bin add

Én egyébként nem pont ezt szúrtam be mivel már van megírt szkript erre az esetre, mégpedig a PPC-CDROM: PPCRelease/ADE/Sys/S/ADE-startup vagy GG-startup.

Én csak ezt indítom el egy execute-tal. Egyébként mivel a teljes GNU megtalálható a CD-n így a Sys könyvtárban persze megtalálhatjuk az ixemul.libraryt és egyebeket is. Ha ezek nem lennének fent, innen pótolhatjuk őket.

A CD-n található bin-en persze megtalálható minden UNIX-os bin is, mint például az ls, sh, emacs stb. Ezért ha olyan valaki akar fejleszteni Amigára, aki még sohasem látot Amigát, csak UNIX-ot, annak is zökkenőmentesen sikerülhet. Amellett, hogy lehet, többet nem is vágyik vissza a UNIX-ra.;)

Ha az installációt befejeztük gondolom, kíváncsiak vagyunk, sikerült-e. Ezt legegyszerűbben úgy ellenőrizhetjük le ha írunk egy kis programot és azt megpróbáljuk lefordítani. A program eredményét majd elf állományként kapjuk meg. Mint tudjuk, ez a formátum az, amit a PowerPC processzorunk eszik. Az elf (Executable és Linkable Format) egy szabványos formátum. Ez a formátum eddig nem volt támogatva az AmigaDOS szempontjából. Igazából most sincs, ezért segéd programot kell használnunk ami ezt elindíthatóvá teszi (lásd később).

A program, amit le fogunk fordítani legyen egy egyszerűbb kis programocska. Adjuk össze a számokat 1-től 9-ig (ez ugye 45 lesz).

A forrás az ábran látható.

```
#include [illegible]
#include [illegible]lists.h
#include [illegible].h
#include [illegible]/powerup_proto[illegible].h

#define [illegible] 10 /* Eddig adjuk össze a számokat */

int main( void
{
  int i, [illegible]m;
  sum=0;

  for( i: i<MAX SUM: i++)
    {
      sum+ i;

  return [illegible]m;


/* kimenet [illegible] */
```

Azt hiszem, nincs benne semmi különleges. A lefordítása az alábbiak szerint:

ppc-amigaos-gcc -S -v sum.c -o sum.s -I/include

Ezzel most megkaptuk a sum.c programunk assembler forrását, amit még tovább kell fordítanunk linkelhető objectté:

ppc-amigaos-gas sum.s -o sum.o

A kapott objectet még linkelnünk kell és meg is leszünk az egésszel:

ppc-amigaos-ld -v -r sum.o -o sum.elf

Az eredmény most már a várva várt elf objektum, megszületett. Ha kíváncsak vagyunk rá, hogy mit is művel talán indítsuk el:

PPCLoad sum.elf

Visszatérési értékként egy 45-ös számot kellene kapnunk (a PPCLoad hexában írja a visszatérési értéket ezért 0x2d-t kell látnunk). Ha nagyobb projectet csinálunk nyilván szükségunk lehet a lefordított álományokat visszafordítani, hogy könnyebb legyen a hibát megkeresni. Erre az alábbi program hivatott, ha például a sum.elf-et akarjuk disassemble-ni:

ppc-amigaos-objdump –section-headers –all-headers –reloc –line-numbers –disassemble-all sum.elf >sum.dump

Így most kaptunk egy sum.dump állományt. Még egyszer egy kis táblázatban összefoglaltam, hogy melyiket mire is lehet használni:

ppc-amigaos-gcc - A C fordító.
ppc-amigaos-gas - Az Assembler
ppc-amigaos-ld - A linker. (-r opcioval indítva a kód relokált lessz.)
ppc-amigaos-ld2 - Ez egy speciállis változata a linkernek. A nem definált Szimbólumokat kivágja.
ppc-amigaos-objdump - Az objektum dumper. (ELF-File-Disassambler)
ppc-amigaos-ar - Arhiválló
ppc-amigaos-ranlib - Egy Arhív állományt felindexel
ppc-amigaos-nm - Egy ELF állományból kilistázza az összes Szimbólumot

Akkor tehát most már bátran hozzáállhatunk saját programunk ácsolásának. Sok sikert hozzá.

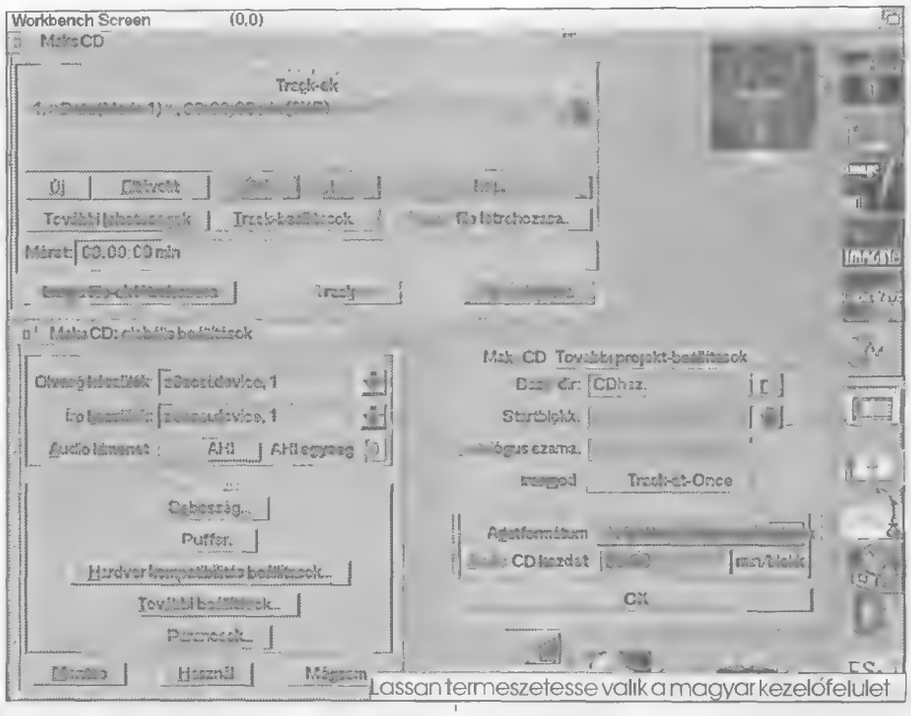
-Bozó-

(felhasznalt irodalom. AmigaMagazin 98/1)

A példaprogram megtalálható a 2. CD-n.

• CD írás Amigán?!

MakeCD 3.2



Lassan természetessé válik a magyar kezelőfelület

Az Amigára kapható CD író programok közül (MasterISO, BurnIt stb.) az egyik legjobb a MakeCD. A nemrég megjelent 3.2-es változatról szeretnék néhány szót szólni.

A legelején fontos elmondani, hogy a program készítői (Patrick Ohly és Angela Schmidt) igen szimpatikus megoldást találtak ki a vásárlók számára. A programot egy mezei felhasználó mindössze 90 német márkáért (kb. 10 ezer Forint) megkapja, feltéve, hogy nem kíván vele üzleti tevékenységet folytatni. Ha a megírt cd-ket árusítani szeretnéd, akkor 300 márkát kell fizetned. Végül, ha egy nagy számban megjelenő kiadvány mesterpéldányát a MakeCD-vel kívánod elkészíteni (lásd Meeting Pearls sorozat), akkor külön meg kell egyezned a készítőkkel. Ez azért is szimpatikus, mert így a kispénzű, saját dolgait archiváló embereket nem vágja földhöz a program ára, a többieknek meg úgysem okozhat gondot a magasabb összeg. Külön ára van a TAO és a DAO változatnak.

Ha úgy gondolod, hogy egy fillért sem érdemelnek a készítők a folyamatos fejlesztésekért cserébe, akkor használd nyugodtan az internetről letölthető shareware változatot. Mindössze két dologban tér el a shareware és a regisztrált verzió: max. 10 tracket írhatsz, és a cd nevét nem módosíthatod, mindig Unnamed lesz. Magunk között szólva ilyenkor kell az image file-t más programmal elkészíteni, abba már nem piszkál bele a nem regisztrált változat, amit egyébként csak néhány hétig szabad használni.

Érdekes apróság, hogy az Amineten megtalálható MakeCD-t a készítők nem engedik az Aminet CD-kre tenni. Ennek oka, hogy az Aminet CD-k készítői már nem hajlandók küldeni tiszteletpéldányt a programért cserébe...

Mielőtt belevágnék az ismertetésbe, tisztázni szeretnék néhány alapfogalmat.

CD írashoz a következőkre van szükség: 650 mega szabad hely a vinyon (audio cd-knél nagy ritkán 680 MB is kell), egy SCSI (ejtsd: "szkázi")vezérlő és egy CD író. Lehet ugyan kapni IDE vezérlőre csatlakozó CD írókat, ám ezekről egyelőre több rosszat hallani, mint jót. SCSI vezérlőt köthetsz az 1200-es PCMCIA portjára (Squirrel) és a legtöbb turbokártyára (Apollo, Blizzard sorozat stb.) is. A 3000-esen ugye alapból van, a többi dobozos amigába pedig különböző Zorro II-es, III-as SCSI kártyákat lehet kapni.

A merevlemez lehet AT buszos. Ha igen sok apró állomanyt kell megírnod (jó példa a böngésző cache-e, ami sokezer pár byte-os vacakból áll), akkor érdemes AFS partíciót használni, vagy a hdtoolboxban írd át a buffers értékét mondjuk 3000-re. Mivel ez utóbbi elég sok memóriát (3000x512Byte=kb. másfél mega) igényel, kiadhatod írás előtt is az addbuffers akármi parancsot. A merevlemez sebessége főleg a "röptében" írt cd-knél fontos, erről később.

Egyes régi SCSI vezérlők nem hajlandók az írókkal dolgozni (pl. FastlaneZ3,), az újabbakkal semmi gond. A Blizzard SCSI kit, a Warpengine beépített SCSI vezérlője igen jó erre a célra.

Nem árt egy 30-as processzor és némi fastram sem. A CD írók mindegyikében van belső puffer, ennek mérete fél-egy megabyte. A MakeCD külön puffert hoz létre a rendelkezésre álló fastramban. Minél nagyobb ez a puffer, annál valószínűbb, hogy az íras sikeres lesz.

A program igen sok CD írót támogat, mi egy Sony CDU 926-os íróval dolgozunk több, mint másfél éve különösebb gond nélkül. Sajnos a SCSI egységeknél a cégek képtelenek megegyezni egységes szabványban (nyomorult 8-10 utasításról van szó), ezért szinte minden íróhoz külön driver kell. Ez annyira igaz, hogy még a Sony driverei sem kompatibilisek egymással - még lefelé sem... Hasonló a gond a scannerekkel is. Itt kellemes kivételt jelentenek az Epson scannerei, melyek a mai napig működnek a jó öreg GT5000 driverével ADPro és IMFX alatt.

A fent említett író egyetlen hátránya, hogy nem hajlandó DAO módban működni. Nem is csoda, hiszen a DAO szinte kizárólag a PSX játékok "biztonsági tartalék" készítéséhez kell, és a Sonytól nem várhatjuk, hogy saját magának okozzon kárt.

Egy audio CD-n a zeneszámok mind külön TRACK-en helyezkednek el, vagyis egy CD tartalmazhat többet is. A TRACK-ek lehetnek adat (data) vagy audio track-ek. Ha a cd-n több adat track található, ebből a felhasználó semmit sem vesz észre: a könyvtárstruktúra látszólag egységes CD-t mutat. Természetesen ügyelni kell arra, hogy két track-en ne legyen azonos könyvtárban azonos nevű állomány. Ilyenkor csak az elsőhöz lehet hozzáférni.

Egy cd-re tetszőleges számú track-et írhatsz. Minden track megnyitásakor a CD-n le kell foglalni bizonyos helyet a könyvtárstruktúrsa tárolásához, tehát több track több elpazarolt helyet jelent. Több track eseten a CD tartalmának beolvasása is lassabb lesz, mert az olvasónak el kell rohangálni az összes track elejére, hogy beolvassa az állományok adatait.

A track-ek megírása után még nem válik használhatóvá a CD. Ahhoz, hogy egy

mezei CD rom be tudja olvasni róla az adatokat, előbb le kell zárni a CD-t.

Lezárhatod a Sessiont, vagy az egész CD-t. Ha csak a Session-t zárod le, később egy újabb session-ben folytathatod az írást Ha a CD-t zárod le, többé nem írhatsz a lemezre semmit. Ha sehogy sem zárod le a CD-t, az író akkor is képes beolvasni róla bármit - ezt használhatod akár egyszerű adattitkosítási módszerként is. Minden egyes Session lezárásakor megnyílik egy új, üres is (13-15 mega hely kapásból elveszik a CD-ről), tehát ha teleírtad a cd-t, akkor nem érdemes Sessiont zárni, mert csak feleslegesen bolondítod az olvasót, ami mindig odarohan majd az üres session elejére megnézni, van-e ott valami. A Session használatát csak akkor javaslom, ha gyakran archiválod a saját adataid, ami mondjuk alkalmanként csak 100-200 megabyte. Ilyenkor tényleg hasznos lehet, máskor csak a helyet foglalja.

A legtöbb cd-n egyetlen adat track van. Játékoknál azonban előfordul, hogy az első adat track után több audio track is felkerül a CD-re. Ha ilyen cd-t másolsz, általában szépen egymás után írhatod a track-eket a CD-re. Ilyenkor beszélünk TAO-ról, vagyis Track-At-Once módról.

Igen ám, de pl. a Sony PSX CD-kkel trükközni szoktak: figyelik az egyes track-ek közti szünetet, sőt, a track-ek checksumját is. Ha ez az összeg helyes, akkor nem hajlandó a gép a CD-t futtatni, ugyanis a gyári cd-ken ezek a checksum értékek szándékosan hibásak, általában 0-át tartalmaznak. A TAO módban írt CD-k track-jei között mindig adott szünet található, ez az írás módjából adódik. Ebből is látszik, hogy PSX archiváláshoz a csak TAO cd írók nem alkalmasak. Persze az Amigas, PC-s cd-k nem ilyen trukkösek, ezeknél nem szokott gondot jelenteni a TAO. A koncert cd-knél, ahol a zeneszámok közt nincs szünet, a TAO módban kb. 2 másodperces csend kerül a track-ek közé. Ezt elkerülendő a MakeCD-ben beállíthatod, mennyit szedjen ki ezekből a szünetekből. Ha pont 152 blokkot kérsz, nem lesz probléma.

A DAO írásmódot a MakeCD a 3.0-ás változat óta támogatja. Ennek lényege, hogy a CD teljes tartalmát igyekszik bitről bitre átmásolni. Ez általában sikerül is.

A MakeCD jelenleg az egyetlen program, ami az amiga jelzőbitjeit (protection bits) helyesen viszi át a cd-re. Képes ISO 9660 PC, MAC formátumú CD-k írására, és a speciális ISO amiga formátumot is használja. Készíthetsz vele automatikusan bootoló CD-t CD32-höz (egyelőre csak ahhoz, ám ha jól tudom, a Boxer ROMjában lesz CD autoboot opció), illetve pc-re (Csak DOS). A CD32-es tm file bármelyik developer CD-n megtalálható. A pc-s autoboothoz - azt hiszem - a Norton utilities képes image file-t létrehozni. Külön megadhatod azokat az állományokat a végződésük alapján, amelyeket a cd-n előre ír a program. Ha például az .info végződésű állományokat ide helyezed, egy cd ikonjára kattintva jóval gyorsabban megjelennek azok ikonjai. (A legtöbb cd filesystem előreolvassa a cd tartalmát, és ha ide kerülnek az ikonok, akár a cd sebességénél gyorsabban is kirajzolhatja őket a workbench, hála a puffernek.)

A legegyszerűbb művelethez, a cd másoláshoz a következőket kell tenned: először is válaszd ki azt a helyet, ahová a program az átmeneti image file-t teszi. (További lehetőségek/Bázisdir) Erre érdemes külön partíciót használni, tekintve hogy a gyakori töredezettség-mentesítés helyett egy gyorsformázás sokkal egyszerűbb. (Ezt csak egyszer kell megtenned.) Ezután válaszd a Módosítás/Teljes CD hozzáadása menüpontot. (Igen, a MakeCD is beszél magyarul!) Ezt követi Image file-ok létrehozása, majd ha ez befejeződött, track írás. Ennyi.

A 3.2-es változattól egyébként bekerült a programba egy "Kezdő felhasználó" opció, ahol a ritkán használt finombeállítások láthatatlanná válnak, egyszerűbbé téve a kezelést.

Cd írás előtt érdemes a tesztmódot bekapcsolni. Ilyenkor minden úgy működik, mint igazi íráskor, csak épp az író lézer nem aktiválódik. Tesztmódban kiderül, képes-e a gép megfelelő sebességgel szállítani az írónak az adatokat. Ha nem, növeld az író puffer méretét (16 mega felett általában felesleges), vagy csökkentsd az írás sebességét, esetleg játssz el a chunk mérettel. A MakeCD képes ISO image nélkül is CD-t írni, ilyenkor azonban érzékenyebb az adatellátásra. Ha élesben írsz, és véletlenül megszakad (ez csakis áramszünet miatt lehet, mert különben akár doomozhatsz is mellette, csak győzd procival), akkor dobhatod el a cd-t.. HACSAK nem használod a MakeCD 'Eszközök/CD-R javítása' menüpontját. Csodákra ez sem képes, de legalább lezárja a félig megírt track-et és folytathatod az írást. Audio cd-knél ez bőven elviselhető, adat cd-knél azonban zavaró lehet. Ezt a módot nem támogatja minden CD író (a mi Sonynk igen). Az ilyen elrontott cd-kre egyébként az angol nyelvben külön kifejezést is alkottak, mi maradjunk a söralátét szónál :).

Minden fontos eseményhez (írás befejezése, hiba, stb.) hozzárendelhetsz egy DOS parancsot, amit a MakeCD végrehajt. Milyen jó is az, ha a géped utánad ordibál a konyhába, hogy jöhetsz lemezt cserélni, nem igaz?

A program kiválóan alkalmas audio trackek grabbeléséhez. Ehhez persze megfelelő cd rom kell. Az írók általában alkalmasak erre a feladatra, és igen jó tapasztalataim vannak a Toshiba CD romokkal is.

A nemrég megjelent újraírható cd-k természetesen nem okoznak gondot a MakeCD-nek. Írhatsz rájuk, letörölheted őket (gyors- és teljes formázás). Más kérdés, hogy a mai CD-R árak mellett a fene sem fog szórakozni a törölhető lemezekkel.

Moduláris felépítésének köszönhetően a MakeCD-hez hetente, havonta jelennek meg az újabb driverek, frissítések. Mielőtt CD írót veszel, fontos, hogy utánanézz, támogatja-e valamelyik amigás program az adott írót! Némelyik program doksijában felsorolnak olyan írókat is, amiket nem tesztelnek, de "elméletileg" működniük kell. (A MakeCD NEM tartozik ezek közé.)

A program bármely képernyőn megnyitható, fontszenzitív (ezt vajon hogy írják magyarul? Lényeg, hogy bármely betűtípussal hajlandó együttműködni). A Triton.libraryt használja (ezt másold a LIBS:-be), és ha telepítetted az egész archívumot, az egyes ablakok megjelenését külön személyre szabhatod.

Jó hír, hogy a Triton archívum néhány nappal ezelőtt szabadon terjeszthetővé vált, így az aminetes változatban is külön elmentheted minden egyes ablak beállítását (kicsit a MUIhoz hasonlóan).

A MakeCD-t nem kell telepíteni, elég, ha a kicsomagolt könyvtárat a merevlemezre másolod.

Ha beállítottad az image file-ok elérési útvonalát, de közben letörölted/átnevezted, nem tudsz a MakeCD beállítások menüjébe belépni. Ilyenkor a workbench (Opus) alatt kérj Ikon információt, és a megfelelő tooltype-ot írd át. (Vagy használj Assignwedge-et, esetleg MCP-t.)

Az igen bő magyar nyelvű online help mellett található a MakeCD archívumában egy kompatibilitás-adatbázis is. Ebben rengeteg amigás konfigurációt sorolnak fel, illetve az egyes cd írókkal tapasztalt problémákat sorolják fel. Kukkants bele, mielőtt döntenél a vásárlásról. A 2-es CD-n a Triton archívum és a MakeCD 3.0 működőképes demoja is rajt lesz.

Horváth Péter

• Nem minden Excel, ami táblázat, sőt!

Turbocalc 5.0

A táblázatkezelőket leggyakrabban raktárkészlet-nyilvántartásra, árlisták készítésére, árképzésre, pénzmozgások elemzésére használják. Amigán a leginkább elterjedt táblázatkezelő - a Final Calc mellett - a Turbocalc. Több, mint 150.000 példány kelt el belőle, ami különösen ritka dolog. Lássuk, mit kínál a legújabb változat:

Gyakorlatilag mindent, amire egy ilyen program használatakor szükség van. Ezt nem a kötelező elfogultság mondatja velem, hanem nyugodtan állíthatom, hogy a lehetőségei bőven túlszárnyalják egy átlagfelhasználó szükségleteit.

Az abszolút kezdők számára szeretném elmondani, mi is az a táblázatkezelő program. Akik már használtak ilyesmit, nyugodtan kihagyhatják, mert elég szájbarágós leszek. Szükség van rá, ezt tapasztalatból tudom, ugyanis hébe-hóba előfordulok egy számítástechnikai boltban, ahol volt szerencsém felmérni a T. átlagfelhasználó értelmi szintjét. Persze itt Amigásoknak írunk, tehát annyira mégsem kell lesüllyednem :)

Még a pre-amigás időkben az Apple számítógépre jelent meg az első táblázatkezelő program. Természetesen karakteres üzemmódban, igencsak puritán kezelőfelülettel, de mégis teljesen megbolondította azokat a nézőket, akiknek akkoriban bemutatták.

Képzelj el egy táblázatot, aminek az első oszlopában különféle árucikkek nevei találhatók. A következő oszlopban a nevek mellett szerepelnek az egyes termékek árai. Eddig ezt egy szövegszerkesztőben is lazán meg lehet oldani.

Mi történik azonban akkor, ha ki kell számolnod a termékek ÁFÁs árát? (Tegyük fel, hogy a választásokat soha nem nyeri meg az a párt, amelyik az ÁFA eltörlését meg még négyezer más marhasagot ígérget - ja, hogy közben megnyerték? Ez van...)

Táblázatkezelő nélkül szépen egyenként ki kell szoroznod az árakat 1,25-tel. Egy ilyen programban azonban az egyes mezőkbe (cellákba) nemcsak szöveget, számokat, hanem különféle képleteket is írhatsz. Ha egy cellába = jelet írsz, a program automatikusan tudni fogja, hogy képletről lesz szó.

Írd tehát a harmadik oszlop második soraba (ahová az első árucikket írtad a B oszlopban) a következőt: =B2*1,25. B2 azt a cellát jelöli, amelyikben az első termék nettó ára van. Enter után észre fogod venni, hogy nem ez a képlet jelenik meg a cellában, hanem a kiszámolt érték. Ezután kattints erre a képletet tartalmazó cellára, és lenyomott gombbal húzd le a mutatót addig, ameddig a táblázatot kitöltötted. Most válaszd "Szerkesztés/Kitöltés/Lefelé"-t, és a program automatikusan kitölti az alatta lévő cellákat. Ha az első kijelölt cellában számot talál, azzal tölti ki, ha képletet, akkor azzal. Persze van annyira intelligens, hogy a következő sorba a hivatkozási cellát eggyel lejjebb teszi. (C3-ba ezt írja: =B3*1,25 stb.-1. ábra)

TurboCalc © Michael Friedrich

Folder1

C3 B3*1.25

100%

	A	B	C
1	*Termék neve*	*Nettó ár*	*ÁFÁs ár*
2	angol nyelvkönyv	670	837,5
3	német nyelvkönyv	588	735
4	spanyol-magyar kisszótár	400	500

A táblázatkezelő programok fő vonzereje abban rejlik, hogy később bármikor módosíthatod a kiinduló adatokat, a gép automatikusan újraszámolja az egész műveletsort. Nézzünk egy bonyolultabb példát:

Szeretnél vásárolni néhány dolgot egy német boltból. Postai úton rendelnéd meg, és szeretnéd tudni, mibe fog kerülni forintban. Tudjuk a napi árfolyamot, és azt is, hogy a postaköltség (függetlenül a megrendelt áru mennyiségétől) 30 márka.

Készíts egy táblázatot a 2. ábra alapján. A C5-ös cellába írd be: =B5*1,1*1,25

Az 1,1-gyel a vám, az 1,25-tel az ÁFA miatt szorozzuk be. Jó lenne Forintban kiíratni a géppel az eredményt, csakhogy ha most beszorozzuk a B1 tartalmával az eddigieket, a lefelé való kitöltésnél a gép a B2-es, majd B3-as stb. cella tartalmával akarja majd beszorozni a márkában kapott árat.

Most azt kell megmagyaráznunk a gépnek, hogy itt egy "helyhezkötött" celláról van szó, vagyis mindig erre szeretnénk hivatkozni. Az "abszolút" és a "relatív" címzés közti különbségről beszélek. Eddig relatív címzést alkalmaztunk: ha a képletet másik cellába másoltuk (mondjuk az alatta lévőbe), akkor az ott talált hivatkozásokat is eggyel lejjebb tolta a gép. Ezt megakadályozandó módosítsd a C5-ös cella képletét a következőképp:

=B5*1,1*1,25*B1

A $ jellel tudattuk a géppel, hogy most abszolút címzést kívánunk alkalmazni.

A postaköltség mellé természetesen =B1*30 kerül.

Hátra van még a tételek összesítése. A C14-es cellába írd be: SUM(C5:C12). A SUM összesítésre szolgál, a zárójelek közé az összesíteni kívánt terület két végpontját kell megadni.

Rengeteg ilyen függvényt használhatsz a Turbocalcban, köztük pl. olyat, ami két hagyományos formátumban megadott naptári nap közt eltelt napok számát adja meg - ez ideális mondjuk kamatszámításokhoz, vagy ahhoz, hogy mindig kiírja, hányat kell még aludni 2000-ig. Használhatsz feltételeket is. Pl. ha az "Osztályzat" oszlopban "2"-es áll, automatikusan kiírathatod mellé szavakkal, hogy

TurboCalc © Michael Friedrich

2. ábra

mintapélda.TCD

C5 =B5*1.1*1.25*B1

100%

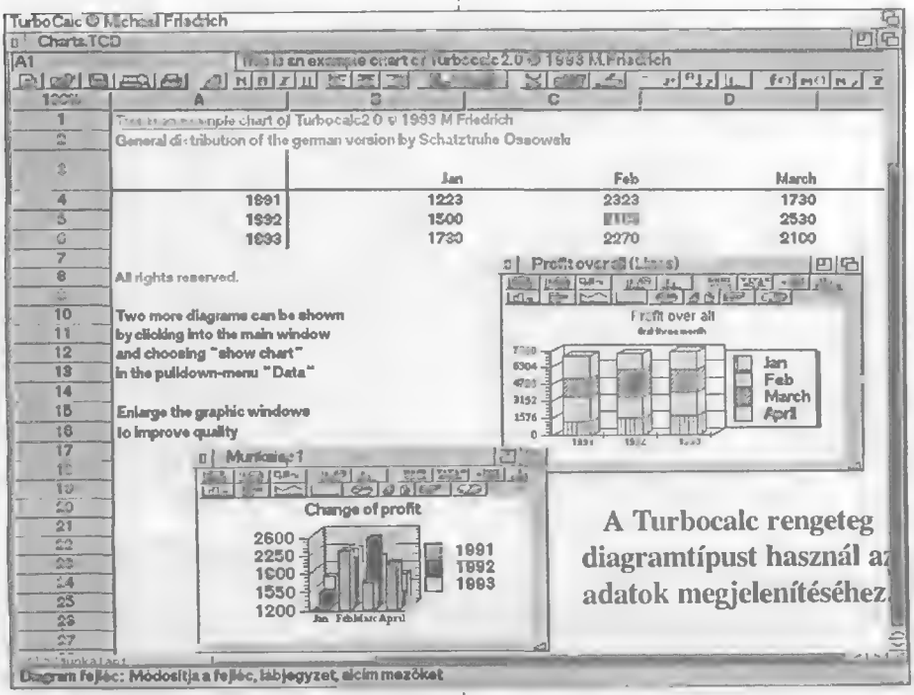
	A	B	C
1	Árfolyam:	116 Ft/DM	
2			
3	Termék neve	Ára DM-ben	Ára vámmal, ÁFÁval
4			
5	Tomb Raider OCS	99	15.790,50 Ft
6	Red Alert AGA	65	10.367,50 Ft
7	Aminet 62	33	5.263,50 Ft
8	Fate-Gates Of Dawn 2	80	12.760,00 Ft
9	Amiga Magazin	22	3.509,00 Ft
10			
11			
12		Postaköltség	[illegible]
13			
14		Összesen:	51170,5

"elégséges". Mivel létezik függvény a különböző számrendszerek közti átváltáshoz, egyszerű és gyors konverterként is használhatod.

A programhoz szerencsére igen sok példát mellékelnek. Természetesen makrókat is készíthetünk. Itt megintcsak dícsérni kell az amigás programok nyitottságát, berhelhetőségét. Az egyik ilyen makró pl. egy tetrisz-szerű játék(!), ami a programfunkciókból állt össze... Az internetről letölthető komplett számlázóprogram, raktárnyilvántartó, vagy akár videokazetta-adatbázis is. Természetesen - mint minden tisztességes táblázatkezelö - a Turbocalc is képes adatbázisokat kezelni. Ehhez először ki kell jelölni egy területet a táblázatban, majd azt adatbázisként definiálni.

A táblázatkezelő programok látványos része a diagram készítés. A Turbocalc minden létező formában képes az adataid grafikus megjelenítésére: tortadiagram, 3D-s oszlopdiagram és még egy tucat másik áll rendelkezésedre. A diagramokat animálni is lehet! (Úgy tudom, ez a funkció egyedülálló minden más táblázatkezelő között.) A grafikonokat kimentheted eps vagy iff képként. Létrehozhatsz olyan tárgyat a táblázatban, amely normális cellaként a táblázat egy részét mutatja diagrammal - természetesen valós időben követve a változásokat.

Igen hasznos újítás, hogy egyszerre több munkalapot is megnyithatsz. Ezek "egymás mögött" helyezkednek el, egyszerre csak egyet láthatsz, de bármikor lapozhatsz köztük az ablak alján lévő kapcsolóval. Ennek fő előnye az, hogy egymáshoz csak lazán kapcsolódó adatokat használhatsz egyszerre úgy, hogy közben az egész munkalap áttekinthető marad. Hivatkozhatsz is egy másik lapon lévő cella tartalmára az AT(xy;cella) függvénnyel. Az xy a másik munkalap nevét jelenti (ez legyen ugyanebben a mappában), a cella pedig a szokásos formátum, pl. A1. Így lehet pl. több bolt forgalmát külön munkalapokon kezelni úgy, hogy az összesített forgalmat mindegyik lap sarkában megjelenítheted. Ezt az új lehetőséget az Excel import modulba is beépítették, tehát onnét is betölthetsz hasonló állományokat.



A Turbocalc rengeteg diagramtípust használ az adatok megjelenítéséhez.

A HTML export egészen használható, kár, hogy egyelőre csak teljes munkalapra lehet használni, területre nem.

Az 5-ös változattól már készíthetsz számsorozatokat is. Ezzel kiválóan alkalmas tagsági kártyák, garanciajegyek nyomtatásához.

A nyomtatási résszel szép lassan még én is megbarátkozom... Nyomtathatsz színesben, postscript, grafikus vagy karakteres módban, kérhetsz róla előzetest, és a Turboprint 6 óta már az sem zavar, hogy lassú.

A Turbocalc táblázatokat közvetlenül importálhatod a Wordworth-be.

Új kényelmi funkció az 5.0-ában, hogy az egérrel kijelölt területen található számok összegét a program a Statusline-ban kirja. A Statusline egyfajta online helpként is működik, de bárhol is tartasz a munkában, a HELP lenyomására előjön a teljes dokumentáció, mégpedig épp azon a részen kinyitva, ami az adott munkádhoz kell. Nem rossz, nem rossz...

Ha szeretnél komolyabban elmélyedni a Turbocalcban, akkor javaslom, vásárolj egy Excelről szóló könyvet. A két program menüpontjai, funkciói igen hasonlítanak egymáshoz. A magyar fordítás is igyekezett az Excelben használt kifejezéseket használni, így még könnyebb lesz a tanulás. A 2. CD mellékleten megtalálod a Turbocalc demot, a példákat és néhány sablont a könnyebb munkához

Horváth Péter.

Még mindig soxeretettel várjuk a vállalkozó szellemű olvasók írásait Amigás játékokról, felhasználói programokról, hardverről - bármiről, amiről tudsz újat mondani.

Isis PPC v2.9 -

VideoCD/MPeG Player

Ki nem emlékezne a régi jó MPeG file-okra, amikben vadabbnál vadabb erotika-orientált jelenetek voltak elrejtve... Mondták is a srácok a klubban (Szabó Pál mvh), hogy még jó hogy ilyen lassú a lejátszó, mert legalább minden részletet meg lehet figyelni ;)

De ma, amikor a VideoCD/CDI korát kezdjük élni, szükségessé vált egy jó kis software, amivel beleláthatunk a CD-re felírt filmek rejtekébe. Talán az első ilyen magyarországon az 'Indul a Bakterház' című megabohózat volt, de azóta már majdnem száz film jelent meg ilyen adathordozón. Ezeknek a filmeknek persze jórésze pornó, de egy-két értékesebb is elbújik a halom alján.

Tehát, ha ilyen CD-hez jutunk, akkor vagy sírunk, hogy a fenének sem sikerül ezen a 'szar AMIGA-n' lejátszani, vagy kérünk a havertól (hmm... vagy letöltjük az Internet-ről) az Isis 2.9-es verzióját. Ez a software a phase5 támogatásával készül, létezik belőle PPC, és 68k-s verzió is, de a 68k-sal ugyanaz a helyzet, mint a Quake-kel... Megy-megy, de valahogy nem az igazi. A PPC-s verzió viszont sebességben semmi kívánnivalót nem hagy maga után. Már ha megy, mert a kóder egy kicsit bugosra csinálta meg, a legváratlanabb pillanatokban fagy le, illetve vágja haza a rendszert! Főleg akkor volt kellemes, mikor néztük a Mr. Bean Lila videóját, röhögtünk, aztán egyszer csak kampec.. Úgy félórai hibátlan működés után... Aztán ez a bugocska lehet hogy a SAS/C 7.0 beta10 PPC-s verziójának köszönhető... Talán nem azzal kéne komoly munkát végezni! ;(

Igen, hiába a nagyon jó program, ha megbízhatatlan! Mert ez a program tényleg szuper, eddig nem találtam olyan MPeG file-t, amit ne játszott volna le, természetesen hanggal együtt... Ugyanez igaz a VideoCD-kre is.

Az IsisPPC v2.9 képes kihasználni a CyberVision64/3D grafikus kártyának az Overlay tulajdonságát is, miszerint a színkonverziót, és a méretváltoztatást nem a CPU-nak kell megoldani, hanem közvetlenül a kártya csinálja. Így a lejátszott film bármekkora ablakban ugyanolyan sebességgel, akadásmentesen fog megjelenni, kb úgy mint Phoenix MOV/AVI player-e a nica2-n, kb. 1280x1024-es ablakban, 70fps-sel!

Mivel a phase5 ftp site-ján még mindig (lassan két hónapja) nincs fenn a 2.9-es IsisPPC, ajánlom figyelmedbe a készítő homepage-ét, ahol még jónéhány általa írt program is rejtőzködik, köztük a PPCTool 2.4-es verziója is:

http://studserver.uni-dortmund.de/~su0583/
Két érdekes site, rengeteg MPeG filmmel:

http://wwwzenger.informatik.tu-muenchen.de/persons/paula/mpeg/index.html
http://www.mcad.edu/guests/ericb/xplat.movie.html

LouiSe

• CD írás Vol. 2....

MasterISO v2.0 by Asimware

A MakeCD nevű CD-író software, megjelenése óta uralja a piacot. Aki AMIGA-val ír CD-t, annak eddig nem nagyon volt alternatívája, mert akár a BurnIt, akár a MasterISO régebbi verziói csak árnyékai voltak a MakeCD-nek. De nemrégibe a kanadai Asimware Innovations Inc. igencsak kitett magáért a MasterISO 2.0-ás verziójával! A program mindent tud, amit 1998-ban egy CD-író software-től elvárhatunk, a multisession-tól, az audio-tól, az újraírható CD-k kezeléséig.

A minimális hardware, és software követelmény a program számára: - AmigaOS v2.0, vagy újabb - 4 MegaByte FAST RAM - winchester - SCSI. vagy ATAPI CD író, illetve újraíró (CD-RW)

Tehát akár egy FASTRAM-os A1200-esen is lehet CD-t írni, méghozzá nem is akármilyen szolgáltatásokkal, és korlátok nélkül. Hogy miért is érdemes AMIGA-val írni? Hát például azért, mert nem lesznek olyan gondok, hogy ezt-vagy-azt a file-rendszert nem tudja elolvasni a gép, mint ahogy régebben volt, ha egy szerencsétlen AMIGA-s szerette volna feliratni a HD-jának tartalmát egy CD-re... Mert ugyebár a Macintosh, és a pc operációs rendszerei (tisztelet a kivélenek) képtelenek az AmigaOS filesystem-jeinek használatára. nem is beszélve mondjuk a LINUX-éról. (Sajnos az AFS-t a LINUX sem tudja elolvasni) Nos egy AMIGA-val minden további nélkül lehet írni/olvasni a Macintosh, a pc (8+3), pc (Win95), és a LINUX winchester-eit! (IDE, SCSI, UltraWide SCSI, MFM, etc...) Így aztán nem sok olyan rendszer van, amit egy AMIGA-val CD-t író cégnek el kellene utasítania, olvashatatlanság címén... Jelenleg az egyetlen filerendszer, ami gondot okoz, az az NTFS (WinNT), de hamarosan ez is bele fog kerülni a CrossDOS-ba, így megoldódik ez a 'probléma' is...

A MasterISO v2.0 felhasználói felülete a - MakeCD-vel ellentétben - nagyon jól van kialakítva, áttekinthető, és akár kezdők számára is azonnal használható. Indítás után egy 'Project' képernyő jelenik meg, ahol el kell döntenünk, hogy újat készítünk, illetve egy régit töltünk be (Open Project). Ha egy új úton indulunk el, választanunk kell a felkínált lehetőségek közül: -

System Check: Leellenőrzi a rendszer alkotóelemeit (CDROM, HardDisk, CD-író), illetve azok maximális sebességét. - CD-ROM

A harddisk-en, floppy-n, vagy CD-n tárolt file-okat lehet felírni egy CD-re. - Audio

Készíthetünk hagyományos CD-lejátszókban is meghallgatható lemezeket, soundfile-okból (MAUD, 8SVX, AIFF, WAVE, IFF, Studio16, Samplitude HDP), vagy akár egy másik CD audio track-jeiből.

- CD to CD-R/RW Copy :

Lemásolhatunk egy az egyben CD-t, függetlenül annak file-rendszerétől, tartalmától. Ez lehet audio-cd, PSX vagy bármilyen konzol gép lemeze, vagy éppen egy olyan CD, amin vegyesen található audio és data track is.

- Erase Disk

Az újraírható (CD-RW) lemezeket törölhetjük (formázhatjuk) le. Természetesen beállítható a törlés módja, úgymint teljes lemez, csak adatok, utoljára felírt session, vagy track.

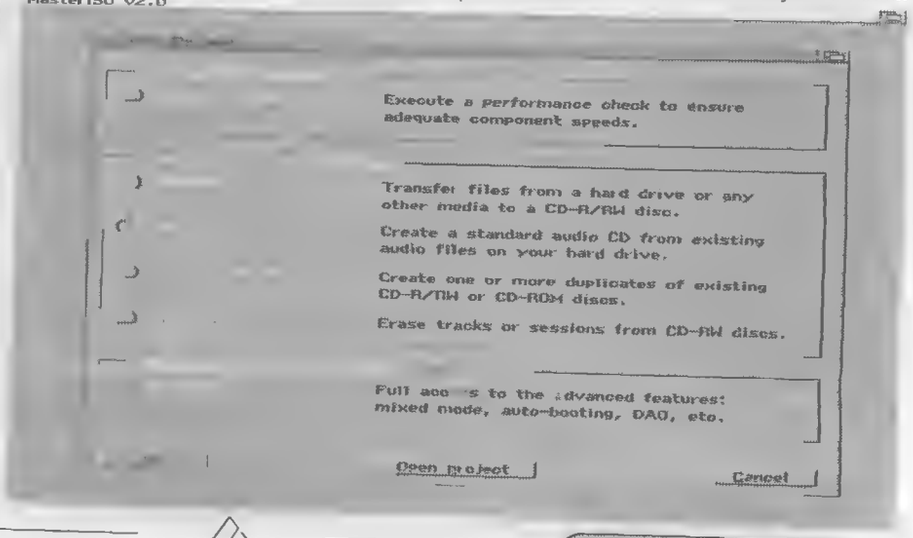
Advanced

Gyakorlottabb felhasználók itt elérhetik egyszerre az összes fent említett funkciót, így készíthetünk vegyes (audio/data), autoboot-os, DAO, TAO vagy éppen akármilyen formátumú és file-rendszerű lemezt.

A készítendő CD természetesen lehet 100% AMIGA specifikus is, ami azt jelenti, hogy a hosszú file-nevek (kis/nagybetű), és protection bit-ek mellett, a COMMENT-ek is felírásra kerülnek! Tessék elfelejteni a 8+3 igénytelen csupa nagybetűs file-neveit... Persze az így felírt lemezzel bizonyára gondjai lesznek a pc-s operációs rendszereknek, főleg ha a file, vagy könyvtárnevekben mondjuk 2db pont (".") karaktert használunk... (A legszebb, hogy egy ".." nevű könyvtárba egy Win95, vagy DOS user az életbe nem fog belépni!)

Ha mégis szeretnénk egy Joliet formátumú (a Win95 hosszú file-nevei kódolva vannak, és a DOS csak a rövid részét látja) lemezt készíteni annak sincs akadálya, csak ki kell választani a file-rendszerek közül. Viszont arra ügyelni kell, hogy az így készült lemezeket jelenleg sem AMIGA-n sem Mac-en nem lehet hosszú file-nevekkel olvasni, így kerülendő a használata! (Csak az igénytelen pc-s író software-ek használják, érthetetlen módon, mert a Win95 simán el tudja olvasni a ISO9660/RockRidge formátumát, ami szintén tud hosszú file-neveket...) Viszont ha már Joilet-et használunk, kattintsuk be mellette a RockRidge-et is, így minden gépen olvasható lesz a lemez...

A MasterISO filemanager-e nagyon érdekes dolgokat tud... Egy képernyőn láthatjuk a készitendő CD directory strukturáját, létrehozhatnunk virtuális könyvtárakat, amibe akár egyesével is berakhatunk file-okat directory-kat. Ebben



az ablakban láthatjuk a CD-re felírandó valós, illetve a file-rendszer által majd láttatott adatokat. Az írás előtt lehetőség van a file/directory nevek validálására, ami fontos, mert így nem fordulhat elő az, hogy a CD-re felírt file-nevek különbözni fognak a forráson lévőktől...

Az írás módja elég sokféle lehet a MasterISO v2-ben. A DAO (Disk-at-Once) egész lemezt másol kompletten, a TAO (Track-at-Once) egyes track-eket (max 99), generálhatunk DOS file-t, azaz image file-t, amit bármilyen CD író program képes felírni a későbbiekben, írhatunk SCSI image-be, vagy akár on-the-fly módon is, külön image generálása nélkül közvetlenül a CD-re. A felírás előtt (főleg ha 4x-es írónk van) érdemes bekapcsolni az előellenőrzést, ami végigteszteli a nyers CD-t, és persze a felírandó file-okat is, így megkímélve minket a félidőben félkészen kidobott lemeztől. Bár manapság már a nyers CD ára alulmúlja egy audio-kazetta árát, így nem nagyon van értelme félteni, de azt a plusz 15 percet megéri...

A MasterISO v2-t én egy A3000-essel teszteltem, alaplapi SCSI verzérlővel (mert nincs kábelem az UltraWide kontrolleremhez ;-() CyberStorm PPC 040-40/604e-180 processzorkártyával, és 72 MByte FAST RAM-mal. A CD író egy Yamaha SCSI típus, a külső SCSI port-ra csatlakoztatva, és terminator-ral lezárva. A teszt és az írás során semmiféle probléma nem jött elő, az összes CD-t hibátlanul megírta, ISO9660 (8+3), RockRidge-AMIGA, és Joliet formátumban is. A vegyes CD sem okozott gondot, az AsimCDFS v3.9 által AIFF file-okként mount-olt audio CD track-ekről, és AFS winchester-ről.

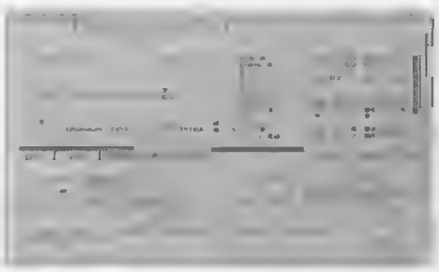
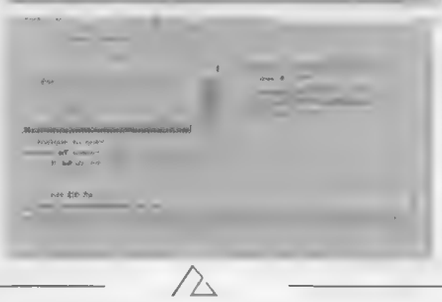
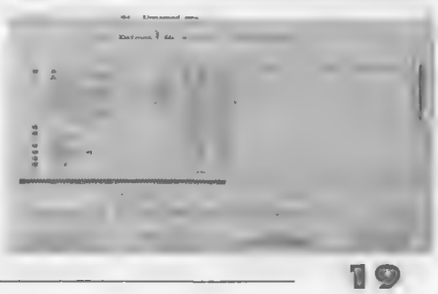
Minden összevetve ez a program tudásban semmivel sem marad a MakeCD alatt, viszont kezelhetőségben és GUI-ban messze felülmúlja azt. Akinek van CD-írója (vagy venni akar, mert az író/újraíró árak mélyrepülésbe kezdtek a DVD előretörése óta) annak mindeképpen csak ajánlani tudom ezt a software-t! Viszont a vásárláskor tessék elfelejteni az ATAPI drive-okat! Ez még nagyon kezdetleges technika, CD-írásra az SCSI való...

Viszont nagyon hiányolom, hogy nem tud MPeG audio (MP3) file-okból közvetlenül audio track-eket írni... Bár ezt jelenleg a világon egy ilyen software sem tudja... Remélem hamarosan ez is választható opcióvá válik.

LouiSe

A MasterISO v2.0 által támogatott CD író készülékek

A CD író megnevezése	Típus	Interface	Sebesség	ByteOrdering
HP 4020	CD-R	SCSI	2x	Most
HP 6020	CD-R	SCSI	2x	Most
HP 7200	CD-RW	ATAPI	2x	Least
JVC 2010	CD-R	SCSI	2x	Least
Mitsumi CR2801TE	CD-R	ATAPI	2x	Least
Philips CDD2000	CD-R	SCSI	2x	Most
Philips CDD2600	CD-RW	SCSI	2x	Most
Philips CDD3610	CD-RW	ATAPI	2x	Least
Philips Omniwriter	CD-RW	SCSI	2x	Least
Pinnacle Micro RCD1000	CD-R	SCSI	2x	Least
Pinnacle Micro RCD5020	CD-R	SCSI	2x	Least
Pinnacle Micro RCD5040	CD-R	SCSI	2x	Least
Pioneer DW S114X	CD-R	SCSI	4x	Least
Plextor PX-R24CS	CD-R	SCSI	2x	Most
Plextor PX-W4120	CD-R	SCSI	4x	Most
Ricoh 1420	CD-R	SCSI	2x	Most
Ricoh 5200S	CD-RW	SCSI	2x	Least
Ricoh 6201S	CD-RW	SCSI	2x	Least
Sony CDU920	CD-R	SCSI	2x	Least
Sony CDU924S	CD-R	SCSI	2x	Least
Sony CDU926S	CD-R	SCSI	2x	Least
Sony CDU948	CD-R	ATAPI	2x	Least
Teac CD-R50S	CD-R	SCSI	4x	Least
Teac CD-P50S	CD-R	SCSI	4x	Least
Yamaha CDR100	CD-R	SCSI	1x	Least
Yamaha CDR102	CD-R	SCSI	2x	Least
Yamaha CDR200	CD-R	SCSI	2x	Least
Yamaha CDR400t, CDR400c	CD-R	SCSI	4x	Least
Yamaha CDW100	CD-RW	ATAPI	4x	Least
Yamaha CRW4001	CD-RW	ATAPI	4x	Least
Yamaha CRW4260	CD-RW	SCSI	4x	Least

• The Next Generation

MPeg Audio Mánia

Ha PPC, akkor MPeG audio! Mert akár egyszerre 4 darab zenét is hallgathatok... És még így is marad legalább 50% üres CPU idő... plusz a 68k-s proci 100%-éka...

Egy régebbi AMIGAonly-ban már írtunk a SongPlayer-ről, illetve az mpega.library-ről. Nos, megjelent mindkettőnek a PPC processzort is támogató verziója, és ezzel egy új világ tárul ki a zenehallgató AMIGA tulajdonosok előtt. Nem kell már akadozó lejátszót hallgatni, és nem kell a szegény 060-as kártyát 50MHz-ről 66-ra berhelni, hogy maradjon egy kis üres CPU kapacitás a gépünkben. Elég egy vacak PowerPC proci, és go!

A SongPlayer 1.3-as verziója jónéhány gombbal gyarapodott, jelentősen gyorsult a mutatók/scope-ok mozgása, hallgathatunk vele XPK-val betömörített hangfile-okat, és bővült az AREXX utasításkészlete is.

Így egy kis ügyeskedéssel összekapcsolhatjuk kedvenc internet-browser-ünkkel, és máris szólhat a zene a net-ről. A SongPlayer természetesen rendelkezik MP3 TAG editorral, illetve viewer-rel, és választhatunk audio output-nak AHI-t, vagy Stefano saját 14bit-es lejátszóját.

A masik újdonság, az AmigaAMP v2.0, amely leginkább küllemével fogja elnyerni az AMIGA-s zenemániákusok figyelmét. Aki látta már pc-n a WInAMP-ot, az tudja, hogy milyen egy szép MPeG player. Nos, az AmigaAMP ugyanolyan skin-eket (bőröket) enged magára húzni, amilyeneket a WinAMP-ban megszokhattunk! Jelenleg több mint 50 féle skin található az AMINET-en, és mivel teljesen kompatibilis a WinAMP bővítésekkel, így azok is minden konverzió nélkül használhatók. Viszont az AmigaAMP sajnos akadozik, ha bizonyos műveletek végzünk az ablakokkal, és ezért nem túl szimpatikus. Viszont akkor sem akadozik jobban, ha egyszerre 4 ablakban megy az AMP, és egyszerre 4 féle zene szól... Tehat valami a 68k és a PPC task közötti kommunikációval lehet, ami valószínűleg a GUI miatt fékezi be, illetve akasztja meg a lejátszást. Az AmigaAMP-

nak van realtime spectrum kijelzője (mint a WinAMP-ban) ami csak 3.1-es Kickstart-tal működik, illetve kizárólag MP3-as file-okkal.

Ha egyszerre több AHI-t használó program hangját szeretnénk hallgatni (pld.: a Quake, vagy Doom alatt mondjuk egy MPeG audio-t) akkor az AHI beállításai között növeljük meg az adott módhoz tartozó csatornák (Channels) számát!

Ha valaki szeretné archiválni CD gyűjteményét, annak ajánlom a musicinPPC 1.4-es verzióját. Ez egy 180 MHz-es PPC604e-s kártyán egy percnyi audio-t 3-4 perc alatt betömörít, 128kbit/44.1kHz-es MPeG Layer III-as file-ba. Ugyanez a program, BorlandC 4.5-tel lefordított verziója egy 166MHz-es, Pentium-os pc-n 6-7 percig molyol ugyanazzal a file-lal... Plusz még bele kellene számolni a CD-grab idejét is, mert ott nem úgy megy ám, hogy Asim-mal direkt az audio track-et tömörítem be... (A musicin program forráskódja megtalálható az internet-en!)

LoiuSe

WarpOS, CyberGFX, Picasso96, és a többiek...

A PowerPC kártyák megjelenésével egy új világ nyílt meg az AMIGA tulajdonosok számára. Régebben (tavaly) a leggyorsabb AMIGA-ban maximum egy 68060/66MHz-es processzor ketyegett, ami ugyan elég gyors, de mivel a Motorola befejezte az 68k-s sorozat fejlesztését, úgy tűnt, ezzel leáldozott a számításigényes programoknak. Többek között a Newtek is ezért függesztette fel a Lightwave AMIGA-s fejlesztését. De 1997 vége meghozta a rég várt áttörést, megjelentek az első dual-processzoros kártyák Cyberstorm néven A3000, és A4000 gépekbe. Mivel ezekben a kártyákban a 68040-es, vagy 68060-as processzor mellett egy minimum 180MHz-es PPC604e is van, sebességben az előbb említett 68060/66-nak akár a 15-szörösére is képes a gép. Ez a mai Pentium processzorokkal összevetve is nagyon gyorsnak mondható, ugyanis csak a 68060-as egy P90-nek felel meg!

Tehat megszületett a rég várt hardware, a phase5-től megszokott szuper minőségben, és paraméterekkel, viszont sajnos a frenetikus hardware mellé egy igen ócska software támogatás járul... Itt a kártya operációs rendszerbe illesztésére gondolok, vagyis konkrétabban az új 68040.library-ra, és a ppc.library-ra. Mint nemrég kiderült, a phase5 csapatában össz-vissz 4 ember foglalkozik software-fejlesztéssel, és egyikük sem tud PowerPC assembly nyelven programozni! Vagyis C-ben írják a kernel-t, ráadásul valószínűleg egy igencsak beta compiler-rel fordítják le... (bocs, de itt be is fejezem a phase5 developer-ek titkainak felfedését, nehogy még megorroljanak rám ;-))

Szerencsére megjelent egy alternatíva a ppc.library helyett, méghozzá a WarpOS (ami szintén egy library, csak legalább 50-szer gyorsabb context-elésre képes, mint a phase5-é!) amelyet a Haage&Partner cég egyik PPC Assembly-ben jártas csapata készíti. A WarpOS tulajdonképpen egy új exec, amely a programok indítását, memória allokációt/felszabadításait, szemafor-állításait, stb. végzi. Ez a library

(PowerPC.library) felelős a multitaskingért, a memória védelemért, a PPC processzor MMU-jának, FPU-jának, és Cache-ének használhatóvá tételéért is. A library-ben megtalálható egy alacsony szintű debugger is, amit a PowerPC-Enforcer használhat.

A WarpOS-t a Haage&Partner StormPowerASM fejlesztői rendszerével készítik, ami egy IGAZI PowerPC-s assembly fordító. Ez része a StormC v3.0-nak, ami szintén képes native PPC-s kódot fordítani, akár a phase5 ppc.library-jének, akár a WarpOS PowerPC.library-jének felhasználásával.

A WarpOS csomagban található két nagyon érdekes demo program. Az egyik egy 3D tájat varázsol elénk (mint a Comanche-ban) és azon repülhetünk. 320x200-as felbontásban még simán viszi az 50 képkocka/másodperc-es sebességet... A másik egy Mandelbrot halmazt számol, méghozza úgy, hogy a kép egy pontjára kattintva zoom-olni kezd, mintha csak egy előre generált animációt látnánk! Ugyanez egy 68040/40-es processzoron maximum slide-show jelleggel (max 1fps) néz ki...

Sajnos a két kernel készítői nem egymást igyekeznek segíteni, hanem nagyon egymás ellen dolgoznak... Ebben a phase5 jeleskedik inkább, mert például az új 68060.library teljesen használhatatlanná teszi a WarpOS library-jét... Egyáltalán nem szép dolog, hogy a sokkal jobb programot készítőknek ilyen szép kis akadályokat gördítenek az útjába! A phase5 software-eseinek másik gusztustalan megnyilvánulása a Picasso96 és a CyberGFX grafikus rendszer hasonló kezelése. Igyekeztek úgy megírni a CyberGFX mpeg és video könyvtárait, hogy azok észrevegyék a Picasso96 emulációját, és azon ne működjenek... A CGFX részeként kiadott ISIS MPeG film lejátszó szintén detektálja az emulációt, csak az egyszerűen kiírja, hogy 'ne emulálgass, használd az igazit'. A legszebb az egészben, hogy a Picasso96 jóval több grafikus kártyát támogat, köztük olyan régieket is, mint például a Domino, így használhatóvá teszi azt is aminek a saját software már rég nem jó semmire. Ráadásul még emulálja is a CyberGFX grafikus rendszert, megkönnyítve ezzel a software fejlesztők dolgát. Ja, és mindkét rendszer ingyenes a felhasználók számára, tehát nem hoz egy fityinget sem a konyhára...

LouiSe

UAE (Unix AMIGA Emulator) for PPC AMIGA!

by Samuel Devulder and Holger Jakob

A világon talán legnépszerűbb emulátor mapasag az UAE! Noha keszítője elsősorban UNIX-os munkaállomásokra készítette (mert ott azért van elég CPU power az emulátor futásához!), de szinte az összes élő platformra elkészült egy-két működő port-ja. Így pc-n (DOS/Win32), Macintosh-on, Linux-on, BeOS-en, XFree86/OS2-n, Acorn RISC PC-n, és manapság AMIGA-n (AmigaOS/pOS) is emulálhatjuk kedvenc gépünket.

Az UAE egy hardware emulátor, amin szinte akármilyen AMIGA-s operációs rendszert, illetve software-t futtathatunk:

Mit is emulál az UAE
- AMIGA 500, 68000 vagy 68020 processzorral, és 68881-es FPU-val
- OCS grafikus chip-keszlet, és a Big Blitek az ECS-ből
- max 2M CHIP, és 8M FAST RAM, vagy 8M CHIP FAST nélkül
- max 64M ZorroIII FAST RAM
- max 1M SLOW RAM
- max 8M grafikus kártya memória (Picasso96!)
- 4db 3.5 floppy drive
- harddisk emuláció
- joystick emuláció, illetve támogatás
- egér emulacio, illetve támogatás
- különböző screenmode-ok megjelnítése
- teljes hang emuláció (AHI-mono)
- félkész parallel és serial port emulació
- beépített debugger/monitor!
- AREXX port!

Tehat egy AMIGA 500-as gépet tudunk emulálni, olyan bővitésekkel, amiket amúgy igencsak vastag pénztárcához méreteztek, még a mai árak mellett is. Ilyen a Picasso96 támogatás, ami azt jelenti hogy az emulatorhoz be kell tölteni a hivatalos Picasso96 archiv-ban található UAEGFX driver-t, majd akár 24bit-es képet is varázsolhatunk Workbench-ünk alá! Ez persze csak azok szamára érhető el (normális módon) akik rendelkeznek valami gyors grafikus kartyával, vagy pc-n, Mac-en, illetve valamilyen munkaállomáson futtatjak az emulátort. Rengeteg ilyen ember van a világon! A Lazarus (egy igencsak kétes hírű AMIGA-s lemez archivum, többszáz megányi kalóz anyaggal!) site-ját naponta többezren nézik meg, valami 'új' stuff reményében, amit kedvenc (ex)gépük memóriájába tölthetnének.

Az UAE (mivel talán egyetlen számítógép hardware sem létezik, amely el tudná olvasni az AMIGA eredeti lemezeit!) egy speciális file-formátumhan tárolja az AMIGA-s lemezeket, ezeket 'adf' kiterjesztéssel fogjuk megtalálni. Az 'adf' file-okban a lemez összes track-je megtalálható, mintha egy virtuális floppy lenne, egy file-ban. Semmiféle checksum, vagy tömörítés nincs benne, így az ilyen file-ok hossza mindig 901120 byte. Ha nem 'adf' hanem 'adz' a file kiterjesztése, akkor az azt jelenti, hogy az file GZIP-pel van betömörítve, és mielőtt használni kezdenénk ki kell csomagolni! (A Lazarus-on a file-ok jelentős része ilyen formátumban van!) Ilyen vituális floppy file-okat mi is előallíthatunk, a 'TransDisk' nevű programmal, aminek .c forrását mellékeli a szerző az emulátorhoz. Ugyanezzel a programmal természetesen vissza is csinálhatjuk az eredeti lemezeket.

Az emulátor a megfelelő sebesség eléréséhez igen erős hardware-t, illetve processzort igényel! Egy pc-n, ha egy AMIGA 500-ast (7 MHz!) teljes sebességgel, akadásmentes grafikával, és hanggal szeretnénk emulálni, legálább egy PentiumII-es processzort, és egy nagyon gyors videókártyát kell beszereznünk! Ilyenkor érdemes elgondolkozni azon, hogy milyen pc tudná emulálni mondjuk az én 180Mhz-es 604e-vel megáldott gépemet... Mert ha egy 40MHz-es 68040-es AMIGA több mint 50-szer gyorsabb egy A500-nál, és a 604e/180 ennél is legalább 10-szer gyorsabb, akkor kb 500*200=100000 MHz-es PentiumII-t kéne beszerezni... Hmmm... erre talán még várnunk kell egy darabig.

Most térjünk vissza az AMIGA-s UAE-re. Létezik egy 68k és egy PPC verzió is, de az előbb leírtak függvényében azt hiszem, hogy csak az utóbbival érdemes foglalkozni...

Hogy miért is kell AMIGA-n AMIGA emulátort futtani? Például azért, hogy egy nem túl rendszerbarát program teszteléséhez ne kelljen állandóan boot-olgatni, illetve lehessen programokat tesztelni különféle Kickstart verziók, memória méretek, file-rendszerek megléte esetén! A csak egy bónusz, hogy a sok Lazarus-os stuffot simán meg lehet nézegetni, és nem kell kiszedni a képedből sem az AGA-t, sem az extra processzort, sem a RAM-ot..

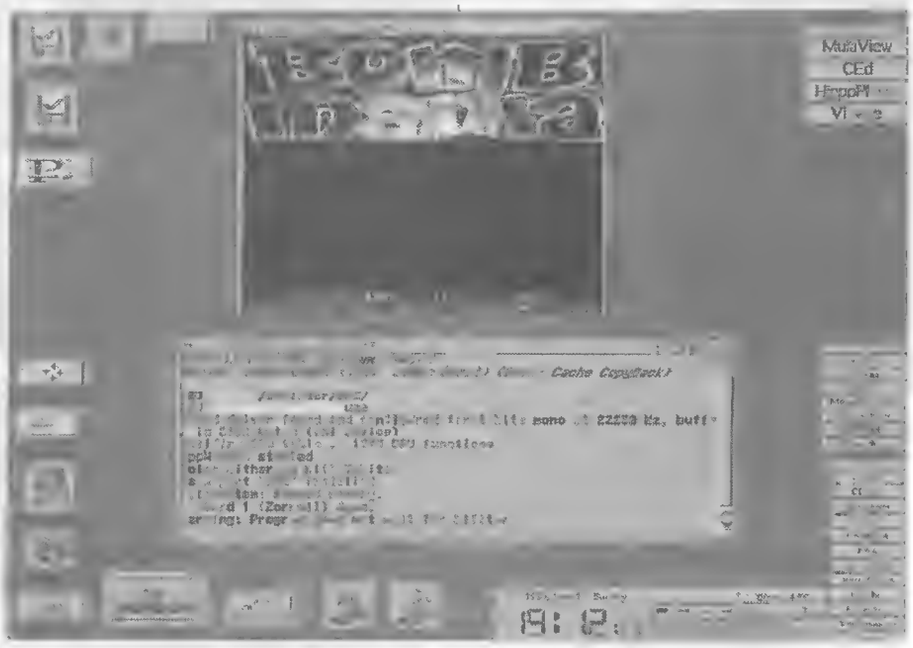
Ha az UAE-t AMIGA-n szeretnéd futtani, akkor a következő listának kell hogy boldog tulajdonosa legyél:
- minimum 68020-as processzor (leginkább PPC!)
- minimum 8MByte üres RAM (FAST!)
- minimum Kickstart 2.04 (3.x ajánlott!)
- installált ixemul.library, és környezet (GNU-C miatt...)

MUIREXX, a grafikus indító felülethez (nem fontos...)

Kickstart image file
- Boot-olható lemez image file

Az UAE indításakor vagy kézzel adjuk meg a paramétereit (UNIX stílusban), vagy a MUIREXX-es GUI-t használjuk, vagy a program automatikusan betölti a beállításait a 'PROGDIR:uae.rc' nevű file-ból. Az én konfigurációm a következő:

```
-O 320:256:XYlxc
-H 1
-f 2
-S 1:m:8:22050
-c 2  -s 4
```



Ebben az esetben a 'DF0.adf' nevű virtuális floppy-ról fog boot-olni az emulátor, illetve a 'kick.rom' file-ból olvassa be a Kickstart-ot.

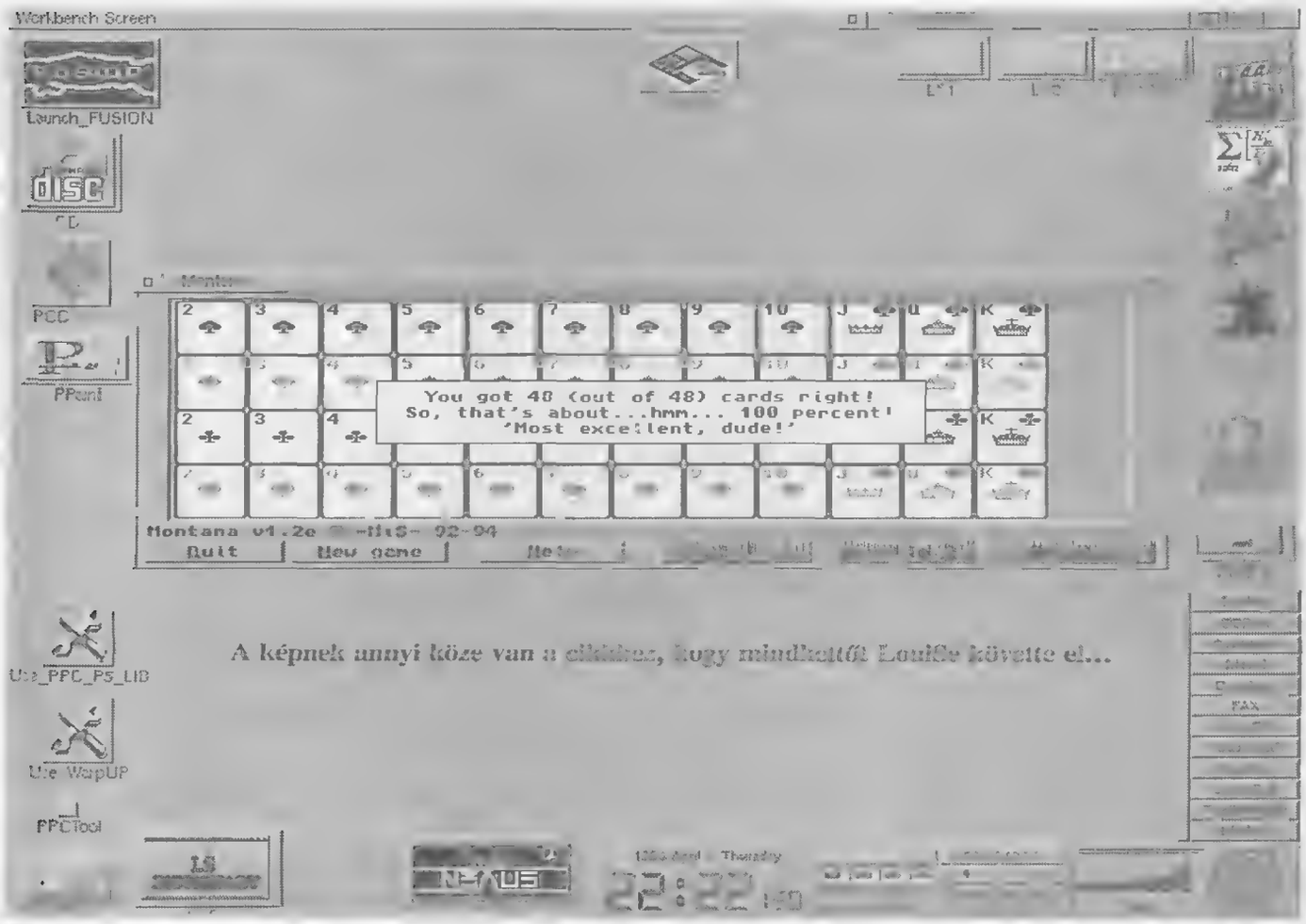
Az emulátor a SysInfo szerint egy A600-as sebességéhez képest kb. 3-4-szer gyorsabb, de ez egyáltalán nem igaz a grafikára, és a hangra, mert mindkettőn igencsak látszik az 'emuláció'... Viszont a processzor emuláció, illetve a grafika/hang nélküli műveletek igencsak gyorsak. Az Imagine például szerintem legalább 5x gyorsabban számol, mint egy eredeti A500-on!

A Cloanto (PPaint) AMIGA Forever néven kiadott egy CD-t, amin teljesen legálisan hozzá lehet jutni az emulátor(ok)hoz szükséges Kickstart file-okhoz, és Workbench lemezekhez!

Az UAE PPC-s verziója letölthető a készítő homepage-éről:
Holger Jakob;
http://heureka.home.pages.de/
EMail: jakob@ph-cip.uni-koeln.de

A 68k-s verzió készítője:
Samuel Devulder
devulder@info.unicaen.fr

LouiSe



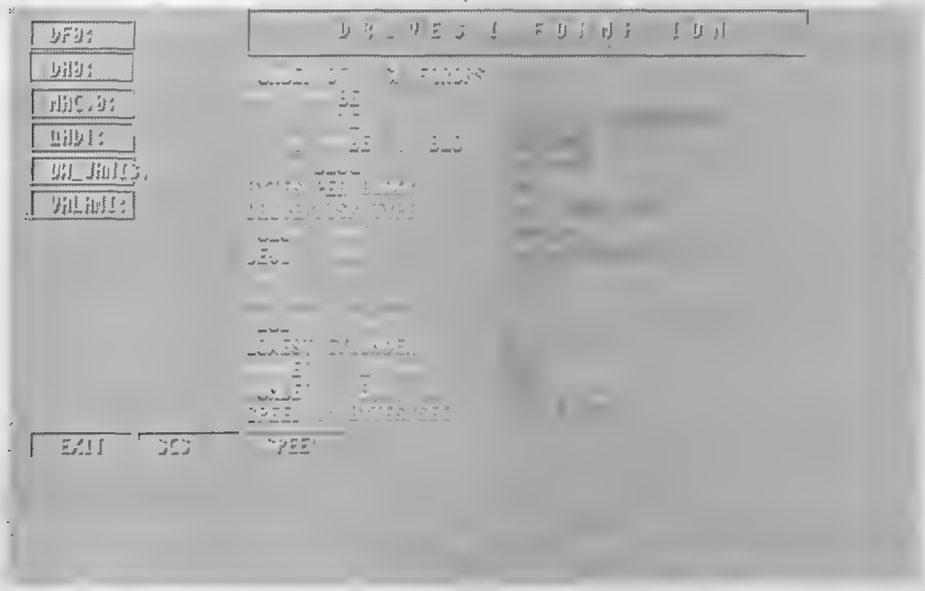
A képnek annyi köze van a cikkhez, hogy mindkettőt Louise követte el...

• More power to the people...

PowerPC & SCSI

Nos, tehát ismét írhatok pár szót az SCSI-ről. Bár ebben az esetben pozitívabb élményeim vannak, mint a múltkor a B1260-as kapcsán (lsd. Ao#6). Tehát most a CyberStromPPC SCSI-jét vonjuk kínpadra, illetve próbáljuk meg kissé megszemlélni. Időközben megjelent a BlizzardPPC is, tehát arról is tudnék mondani néhány szót, de egyelőre csak SCSI tekintetében, mivel az majd egy külön cikk lesz.

Szóval mint láttuk az előző cikkben, a CyberStormPPC leírásában megjelent, hogy a CyberStormPPC kártyákon Ultra-Wide SCSI illesztő található. Mint a gyári specifikáció szerint megadták, az bizony maximálisan 40Mb/s sebességre képes. Talán bevezetésnek annyit, hogy jelenleg egy Quantum Atlas-II-es UW-s SCSI winyót van szerencsém használni -szintén a GADGET computer jóvoltából -. amely a Sysinfo véleménye szerint 9.59Mb/s-t



teljesít szinkron módban. Ez nem valami lassú eredmény. A régebbi Quantum FireBall winyómmal is kipróbáltam, amely így 5.5Mb/s-re volt képes. ('93-as 1Gb-os Winyó) A kártya üzembehelyezéséhez hozzátartozik, hogy illik elolvasni a gyári leírást, amit a kártyához mellékelnek. Mint a leírásból kitűnik, sajnos a kártyára nem tették rá az SCSI lezárást (terminálást). Ezt nyilván amiatt tették, mert nemigen van hely a kártyán. Ez viszont egy kissé megkomplikálja az egység(ek) csatlakoztatását a kártyahoz. A leírás szerint a kártyára úgy kell csatlakoztatni egységeket, hogy a kártya a kábelnek ne végpontja legyen, mert még követnie kell egy vagy két egységnek a lezárás miatt, vagy egy lezárásnak. A kábel másik vége felé szintén egy-két egység vagy lezárás. Ezeket az elhelyezéseket természetesen jól szemléltetik a leírás ábrái. A leírás lezárásként aktív lezárást említ, amelyet én Magyarországon nem tudtam beszerezni (legalábbis Ultra-Wide formában). Kint német-honban persze beszerezhető, elég borsos áron. - Természetesen a fent említett cégnél beszerezhető, de mivel a német-honból számazó, így igencsak drága. - Mint a leírásból kiderül, a korrekt munkához hozzátartozik az SCSI busz elekronikai szempontból történő lezárása, amit természetesen ők aktív lezárrással oldanak meg. Az Ultra-Wide SCSI kábele nem a szokványos 50 pólusú szalagkábel, hanem 68 pólusú, extra sűrű szalagkábel, speciális 68-as csatlakozóval. Természetesen mindkét csatlakozó között megoldható az átalakítás különböző átalakítókkal. Mivel még nem láttam Ultra-Wide-os CD-ROM-ot ezért a fenti mondat igen fontos lehet. Figyelembe kell venni azonban azt, hogy a szokványos SCSI egységek csak 8bitesek, szemben a Wide egységekkel, amelyek viszont 16bit szélességben nyomulnak. Természetesen lefelé kompatibilisek az eszközök, és emiatt Wide-os egységet is, és Wide-os vezérlőre is lehet sima SCSI-t kötni, persze némi sebességcsökkenés árán. Viszont a lezárásnak Wide-osnak illik lennie, lévén a vezérlő is Wide-os. Ha nem így teszünk, felléphetnek érdekes dolgok. Én például az Ultra-Wide-os winyó mellé egy sima SCSI CD-t tettem úgy, hogy a kártya volt középen, az egyik oldalon a winyó, míg a másik oldalon a CD. Ezek után, mivel csak az egyik oldal volt lezárva az SCSI forgalmazást jelő LED a vezérlőn állandóan világított, míg ha csak a winyó figyelt a madzagon, akkor csak a tényleges forgalamzás idejére villant fel. (A vinyó sebbeségéből következően tényleg csak fel-fel villant!) A várakozásomnak megfelelően némi adatvesztés is fellépett nagy file-ok másolásánál, bár ez nem minden esetben törvényszerű. Ha a kártyára csak egy UW-s egységet kötünk, akkor az aktív terminátor elmaradhat.

A sebesség nem mindenkinek tűnhet soknak. Ez abból adódhat, hogy egyrészt ez a winyó (Atlas-II) nem a leggyorsabb, viszont egy jól beállított IDE winyó Ultra DMA-val megtámogatva igencsak a közelébe érhet. Ezt azzal lehet magyarázni, hogy azért azok az IDE winyók - bár olcsóbbak - mégiscsak megszakítást használnak, tehát igencsak proci-igényesek ekkora átvitelnél, másrészt közel sem olyan megbízhatóak (azért az jelent valamit, hogy az Atlas-II-re 5év garancia van). Bóvlidoboz pC-s teszteket ne vegyünk alapul, mert ott cache-en keresztül érnek el eléggé vad teszteredményeket. Nemrégiben a CHIP magazinban teszteltek egy pár vinyót - SCSI-t is-, és a legjobb IDE eredmény 8Mb/s volt. A legjobb teszt még mindig az, ha egy file-t átmásolunk, és egy 10Mb-osnak a jelen esetben 2s alatt át kell másolódni, vagy nem sokkal több idő alatt. Ezt az időt szokta rontani az, hogy a másolási puffer nem szokott 10Mb-os lenni, így több részletben másol, másrészt a file rendszer még lassítja a dolgot. De ha megnezzük, ugyanezt a file-t nagyságrendekkel több idő alatt másolják át a bóvlidobozok, még ha a tesz során 18Mb/s-es értékeket is írtak ki. Hozzá kell tennem azt is, hogy kipróbáltuk szintén Quantum FireBall winyóval a CyberStromPPC SCSI-jét - a drive tavalyi gyártású volt - és 8Mb/s-t ért el. Ez igen elgondolkodtatóvá teszi a dolgot, hiszen nem indokolt minden esetben a sokszor duplájába kerülő UW-s drive-ot megvenni.

Viszont a lezárás esetenként a drive 20-30%-ába is kerülhet, úgyhogy lehet, hogy egy lezárás helyett érdemesebb egy UW drive-on gondolkodni. Szubjektív tekintetben egy ilyen SCSI-vel felszerelkezvén nemigen lesz gondunk a tekintetben, hogy az anim lejátszáskor a winyó-e a lassú, vagy nem jól élesztettük a rendszert. Ez a sebesség bármilyen körülmények között lehetővé teszi a megfelelő sebességű lejátszást.

Annyit még hozzátennék a dologhoz, hogy kipróbáltam mindkét esetben FFS-sel is, és AFS-sel is. Az AFS kissé gyorsabb, de már nincsenek akkora különbségek, és igazából a sebesség már nem szól melette. Viszont elég meghökkentő volt, hogy a DynamiCache nevezetű program jelentős lassulást eredményezett, így azt hiszem, már le is töröltem. (az SCSI install lemezén megtalálható) Az SCSI - IDE vitáról még annyit szeretnék mondani, hogy hiába gyors egy IDE egység Amigán, sajnos ezzel semmire nem megy, mert a vezérlő nem támogatja,- csak a mode0-át,- és az Ultra DMA-t sem!

Még mielőtt rátérnék a programokra, amiket a kártyához mellékelnek, hadd térjek ki egy kicsit az SCSI felépítésére. Az Ultra-Wide, mint már az előbb elárultam, 16bites, és az Ultra jelentése az, hogy a busz órajelét megemelték. Ennek csak akkor van jelentősége, ha egységünk képes szinkron-módban is működni. (pl.: CD-írók kevés része képes szinkron-módban is működni.) A szinkron- és az aszinkron-mód közötti különbség tehát az, hogy aszinkron-módban az adatok elküldése után egy nyugtázó jelnek is kell mennie, hogy a vevő észrevegye, hogy az adat valós a buszon. Ezután a vevő küld egy nyugtázó jelet, hogy az adó küldheti a következő csomagot. Szinkron esetben a busz órajelének függvényében az adatokat a vevőnek át kell vennie, és az adó adott időben küldi a következőt, függetlenül attól, hogy a vevő vette-e. Ezt persze bizonyos csomagok után visszaellenőrzi. De a szinkron-mód azt jelenti, hogy az órajel függvényében dúrja ki a buszra az adatokat és viszont.

Sok helyen láttam már, hogy az Ultra és a Wide szavakat - amik csak hardveres felépítésre utalnak! - összekavarták az SCSI-I, SCSI-II, SCSI-III fogalmak használatával. Pedig ezek csak utasításkészletet jelölnek. Az SCSI-I-es természetesen az alap-utasításkészlet, ennek bővítése az SCSI-II, ami most már széles körben elterjedt, és az új SCSI-III-as, amely a legújabb. Az igazat megvallva én még SCSI-III-as utasításokat használo vezérlőt nem láttam, de ha jól tudom, az új SUN szreverek vezérlőjét már ezzel szerelik. Az SCSI terminátorokról csak annyit, hogy létezik aktív illetve passzív. A passzív az csak ellenállás-hálóból áll. Mégpedig az adott vezeték jelét egy 220Ohm-os ellenálláson keresztül a földre húzza, illetve egy 330Ohmoson keresztül a Terminál Power(+5V)-hez illeszti. Az aktív terminátor egy kicsit okosabb, és emiatt nagyobb sebesség érhető el vele, mert a kábel és a kábelen forgalmazott adatok sebességéhez igazítja a lezárás mértékét, hogy az mindig optimális lehessen. Működésből adódóan az aktív terminátor sokkal nagyobb adatátviteli sebesség elérését teszi lehetővé azonos vagy hosszabb kábelen keresztül is.

A CyberStormPPC leírásában azt írják a tervezők, hogy a biztonságos adatáramlás érdekében a buszra csatlakoztatott passzív terminátort használó egységeken kapcsoljuk ki a terminálást, és a kábel végén inkább egy aktív terminálást használjunk. (lsd. képek) Tehát most már képesek vagyunk egy akármilyen SCSI egységet a kártyánkhoz kapcsolni. Még egy kis érdekességet hadd említsek meg, miszerint az Utra-Wide buszra nem csak 0-7-ig lehet egységeket kötni, mivel a busz 16bites, így megengedi 0-15-ig címezni egységeket. Természetesen ezt az előnyt csak UW egységeknél használhatjuk ki, mert egy sima SCSI-t nem tudunk feljebb jumperelni. Ezért javasolt az UW egységekekt 7ID fölé jumperelni, így biztosan nem lesznek összeütközésben a sima vagy Fast SCSI egységekkel. A dolog szépsége az, hogy még nem minden prg támogatja (pl:HDToolbox) a több ID használatát. Amit a kártyához adnak azonban igen.

A másik dolog, ami problémát okoz, az a 4Gb-nál nagyobb winyók kezelése, amely sajnos rendszer-korlát, nem pedig a vezérlőé. Ha valaki maga szeretné megcsinálni az átalakítókábelt, ezt az 1-es táblázat alapján megteheti. (Azért nem kép, mert a múltkori cikkben sem volt olvasható)

A 2-es táblázat, összefoglalja, hogy mi mekkora, milyen sebességgel:

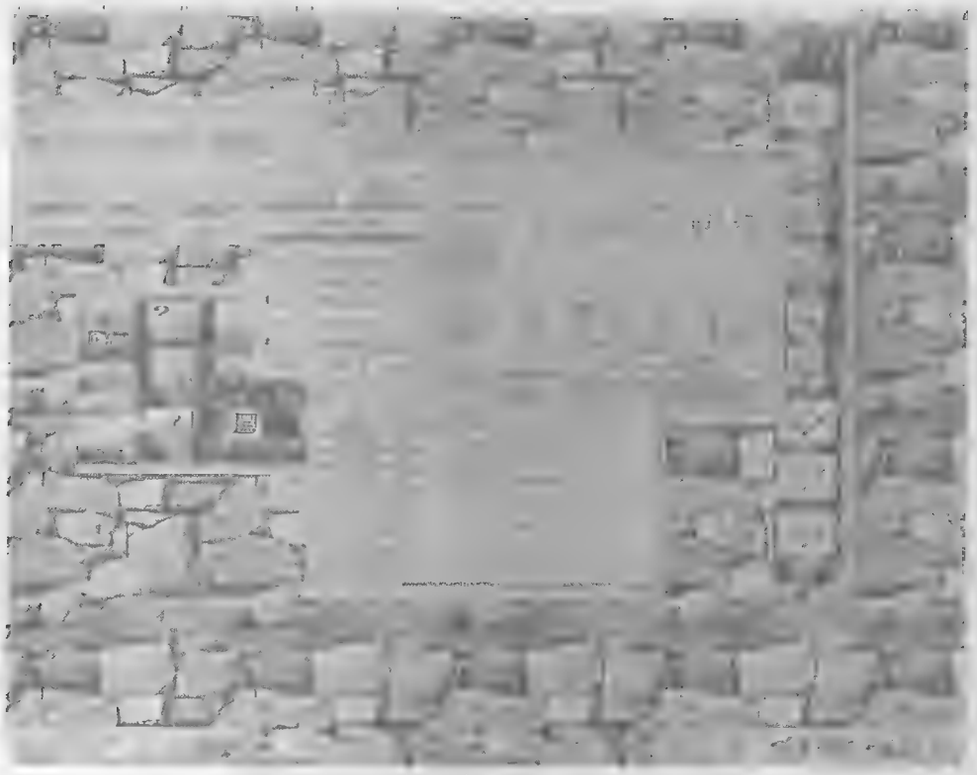
A BlizzardPPC-hez - ha úgy rendeljük -

1. TÁBLÁZAT

Jel.	68pol	50pol	50pol	68pol	Jel.
GND	1			35	_DB12
GND	2			36	_DB13
GND	3			37	_DB14
GND	4			38	_DB15
GND	5			39	_Parit.
GND	6	1	26	40	_DB0
GND	7	2	27	41	_DB1
GND	8	3	28	42	_DB2
GND	9	4	29	43	_DB3
GND	10	5	30	44	_DB4
GND	11	6	31	45	_DB5
GND	12	7	32	46	_DB6
GND	13	8	33	47	_DB7
GND	14	9	34	48	_Parit.
GND	15	10	35	49	GND
GND	16	11	36	50	GND
Term.Pwr	17	12	37	51	Term.Pwr
Term.Pwr	18	13	38	52	Term.Pwr
Foglalt	19	14	39	53	Foglalt
GND	20	15	40	54	GND
GND	21	16	41	55	_ATN
GND	22	17	42	56	GND
GND	23	18	43	57	_BSY
GND	24	19	44	58	_ACK
GND	25	20	45	59	_RST
GND	26	21	46	60	_MSG
GND	27	22	47	61	_SEL
GND	28	23	48	62	_C/D
GND	29	24	49	63	_REQ
GND	30	25	50	64	_I/O
GND	31			65	_DB8
GND	32			66	_DB9
GND	33			67	_DB10
GND	34			68	_DB11

2. TÁBLÁZAT

SCSI típus	Szélesség (bit)	Kábelhossz	Adatátvitel seb.
Aszinkron SCSI	8	6m	5Mb/s
FastSCSI	8	3m	10Mb/s
Wide SCSI	16	3m	20Mb/s
Ultra SCSI	4	3m	20Mb/s
Ultra SCSI	8	1.5m	20Mb/s
Ultra-Wide SCSI	4	3m	40Mb/s
Ultra-Wide SCSI	8	1.5m	40Mb/s
Ultra-Wide d. SCSI	16	25m	40Mb/s
Ultra2 SCSI	8	12m	40Mb/s
Ultra2-Wide SCSI	16	12m	80Mb/s

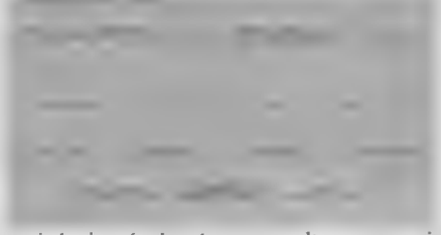


szintén van SCSI vezérlő. Sajnos a kártya kiképzése miatt, ha nem már eleve SCSI-t tartalmazot rendeltünk, a későbbiekben már nem tehetünk SCSI-t a kártyára! Tehát ha SCSI-t tartalmazot rendeltünk, akkor a kártyán helyet foglal egy FastSCSI kontroller is

Ez a kontroller ugyanaz, mint amit a Blizzard kártyákhoz (B1230IV, B1240, B1260) külön is megvásárolhattunk. Ennél a kártyánál azonban már ráintegralva találjuk, ha ugy rendeltük. Nyilván azert nem később kerülhet rá, mert akkor nem maradna hely a BVison grafikus kártyának. Számomra így sem nyilvánvaló, hogy ha SCSI-vel is rendelkezik az A1200-es tulajdonos, akkor hová is fogja majd kivezetni a VGA csatlakozót. (Mivel oda most az SCSI-t rakja.) Nos, ezt nyilván megoldják majd a tervezők.

A mi szempontunkból egyelőre az SCSI, ami fontos, és ez egy szimpla FastSCSI kontroller. A gyár által >7.5Mb/s sebességgel rendelkezik. Csatlakozóként azonban szakítottak a régi Amigás szokással, és a 25-ös D-SUB csatlakozóval. Immáron a pC-kről is ismert 50-es miniatűr D-SUB-ot alkalmazzák. Ez azzal az előnnyel kecsegtet, hogy bármelyik boltban kaphatunk hozzá kábelt. (Bár én félreszámoltam és ez némi problémát okozott nekem először, de azóta megszámoltam rendesen és mostmár tudom, hogy 50-es és szabványos.) A csatlakozó sebessége szintén megegyezik a régebbivel, bár azóta másik kontroller áramkör került a panelra. Talán azért, mert ez stabilabb.

Na most akkor lássuk a programokat, amiket vele adnak. Igazából ugyanezeket a programokat adták annakidején a Blizzardhoz is, azzal a különbséggel, hogy ezek némiképpen újabbak (és némiképpen használhatóbbak, nem annyi a hiba bennük (Ralp Schmidt Rulez)). Szóval talán először nézzük meg az SCSIConfig nevű programot. Ha a program ikonjába a megfelelő drivert írjuk (cybppc.device), akkor már indul is. Sajnos az A3000-es

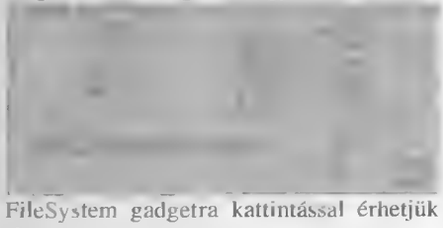


scsi.device-ával még nem tudtam ravenni, hogy elinduljon. A program egyebként a HDToolBox-ot van hivatva kissé lecserelni, levén abban néhany bug.

Szóval elindításkor a megjelenő 2 ablak közül az elsőben az SCSI Driver-eknél a vezérlőre kötött összes egységet felsorolja. A (SCSI Controller) másik ablakba a kontroller paramétereit iria ki. Mégpedig a vezérlő ID-jét ami jelen esetben 0, és annak verziószamát. Tehát minden különösebb kavarás nélkül meg tudjuk állapítani a device verzióját, ha esetleg ez kérdéses lenne. (A phase5 homepage-én található újabb, ha régebbi kártyánk lenne, amiben több javítás is eszközölve lett.)

Az alsó gadgetek a következőek: Partition, Information, Config Drive, LowLevelFormat, Save Changes, Raid, Quit. Ha az első ablakban kiválasztottuk a drive-ot, akkor kezdhetjük is a munkát. A partition gadgetre kattintva kapunk egy újabb ablakot, ahol egy ablakban felsorolódnak az egységen már létrehozott partíciók. A name gadgetbe értelemszerűen a partíció nevét kell írnunk. A start cylinder (2) a partício kezdetét, míg az End cyl. a végét jelöli. A totalban is megadhatjuk, hogy összesen mennyi cylindert akarunk a partíciónknak adni, és a program kiszámolja ebből az End cyl. értékét. MBytes a partíció méretére utal Mb-ban, szintén megadhatjuk ezt is, és a szükséges dolgokat majd ő kiszámolja. Nem annyira látványos, mint a HDToolBox, ez tény.

Az alsó Used Block nevű ablakban felsorolja a már létező partíciókat, név, start cyl., end cyl. és méret szerint, így lathatjuk, hogy hol tartunk. Az ablak legelső sora a használt utolsó cylindert jelöli, hogy tudjuk, a másik partíciónál honnan kezdjük. A többi string gadget ugyanazt a feladatot látja el, mint a HDToolBox esetén. A megfelelő Identifier és a Filesystem Customre állításával egyébként az előző ablakban megadott FileSystem Listből kiválaszthatjuk az AFS-t is, és majd mást is, na persze ha megadtuk. A megadást egyébként az Add



FileSystem gadgetra kattintással érhetjük el.

A FileSytem megadásánál nem csak az OFS-t, FFS-t, és ennek international, direktory cache-s változatát ismeri, hanem az MSDOS-t is. Így lazán reformálhatjuk Windowsos barátunk winyóját MSDOS-ra, ha nála már a windows miatt a gép

állandóan fagy. A mount és a Boot gadgetek azt hiszem értelemszerűek, mivel a partíció auto mountját kapcsolhatjuk ki/be, illetve boot partícióként jelölhetjük meg. Ez a része a programnak bár nem olyan látványos, mint a HDToolBox, kis idővel legalább olyan jól kezelhető, ha nem jobban. Figyelembe véve, hogy itt nem csak kiírások a Res. Low Block, és a Res. High Block. gadgetek. (Erre például az AFS esetén lehet szükségünk, ha netán 40Mb-os egységet kívánunk partícionálni. pl:SeaQuest) A HDToolBox egyik hibája ez. Ugyan ki lehet cselezni azt is egy kis trükkel, de az már más. (Polyák Gyuri ötlete nyomán)

A következő gadget az Information, amely a kijelölt egységről mindenféle infókat közöl az érdeklődő számára.

A másik és igazából legérdekesebb gadget azonban a Config Drive nevű gadget. Erre kattintva egy újabb ablakot kapunk, amelyben az egység összes Cylindereinek számát, a fejek számát, Block/Track számát kapjuk az egységből kiolvasva. Nagyon óvatosan nyomkodjuk az itt található gadgeteket, mert egyszercsak nem lesz meg semmi!

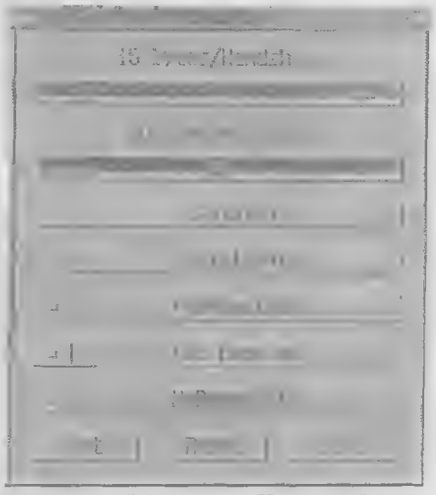
Tehát a Bloc/Track után a Reselection és a Syncron check box gadgetek jönnek. Itt állíthajuk be azt, hogy a kontroller az egységet rögtön mountálás után már synkronban kezelje, kihasználva annak sebességét. Ha pl.: olyan device-ot használunk, amely nem létezik a rendszerben, akkor itt feltölthetjük azt a devs:-ból, és így már rajta keresztül is kezelhető az egység. Ennek a 4Gb-nál nagyobb egységeknél van jelentősége, hiszen egy ilyen device az, aminek segítségével a 4Gb-os vagy annál nagyobb egységek az FFS- számára két egységként fognak feltűnni. A többi azt hiszem egyértelmű. (Manufactor - gyártó - , Drive name - drive név -, Revision stb)

Még egyszer figyelmeztetek mindenkit, hogy a Reload Geometry, ReloadRDB a jelenlegi adatok elvesztését is jelenti! A load device segitsegevel tölthetjük fel a device-ot, és a del device-szal le. Ha letöröljük a device-ot, ne lepődjünk meg, ha az adataink elvesznek!

A következő gadget a LowLevelFormat. Az alacsony szintű formázást igazából nem nagyon kell használnunk. A gyártó ezt már elvégzi helyettünk, és felméri a hibás részeket, és az egység vezérlője nyilván is tartja azokat, így mi már csak egy hibátlan winyót látunk. Ezért ha ezt kiadjuk, tönkretehetjük a gyártó által felvett értékeket, és sok esetben nagyobb galibát okozunk vele, mint ami eredetileg volt. Mai vinyókon ezt nem igazán kell használni. A program igazából azért

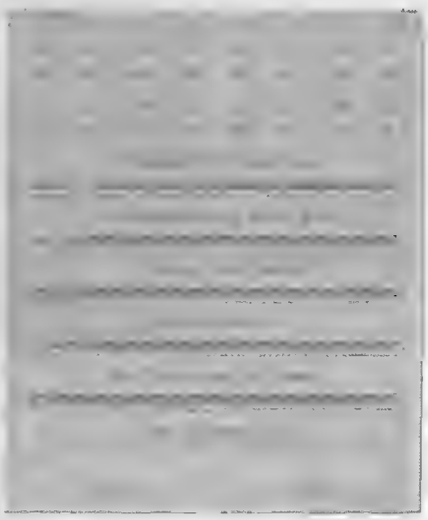
tartalmazza, mert egy-két cserélhető egységnél jó szolgálatot tehet. A Save Changes ramenti a beállított adatokat, míg a Quit kilép a programból.

A másik program a UnitControl, amelynek segítségével, mint neve is mutatja, az egységeket kontrollálhatjuk. Elindításkor az SCSI Drives ablakban felsorolja az egységeket, amik az ikon tooltype-jaiban megadott kontrollerhez



vannak csatlakoztatva. Ha nem jelenne meg egyetlen egység sem, akkor nyilván olyankor dugtuk rá az egységet, amikor már a gép túl volt a végignézésen. A rescan gadgetre kattintva újból végignézi és felsorolja. (Mint már említettem, az SCSI jól viseli a menetközben le/fel rángatását az egységeknek. Természetesen azért nem árt óvatosan eljárni, és először a tápot rádugni. - Bár nemegyszer előfordult már, hogy nem volt elég tápdugó a gépben, viszont hoztak másolni egy nem lezárt vinyót, emiatt rajta kellett hagynom egy vinyót, amin volt lezárás, de a tápot az új jövevényre kellett rádugnom. Természetesen hibátlanul ment a dolog, mivel a Terminátor külön tápot kap az adatvezetéken keresztül is. Ezért a buszlezárás hibátlanul megvalósult.)

Az Eject, a Start, Stop, Mount gadgetekkel az ezeknek megfelelő parancsokat adhatjuk ki. Belátható, hogy az Eject (ajtó nyitás) parancs nem igen értelmes vinyó esetén. A mount

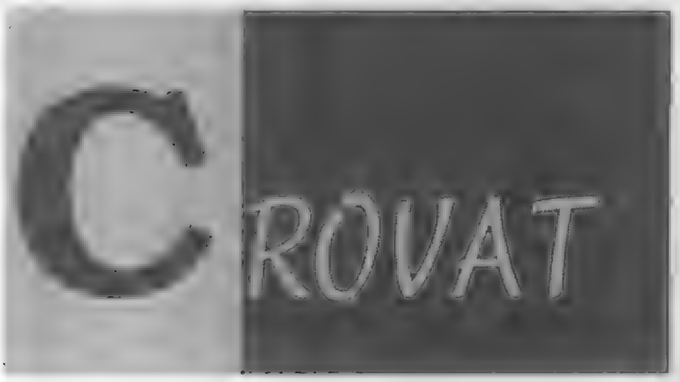


segítségével a később rádugott egységen lévő partícióinkat mountálhatjuk automatikusan, és nem kérdezi meg, ha több is van, hogy melyiket, mint az scsimounter nevezetű hasonló program (from Commodore) és sajnos unmountolni sem képes.

A prefs gadgetre bökve az scsi kontrollerünk paramétereit állíthatjuk be. A program 2.15-ös valtozattól kezeli mind a 16 egységet, amit az UW ad a kezünkbe. Az Options gadgetre kattintva az egység opcióit állíthatjuk be. Tehát itt beállíthatjuk az Asyncron/Syncron módokat, a 16-Bites adatforgalmat, ha Wide egységről van szó, és a többit. A set megnyomása után megpróbálja a beállítást elvégezni, de ha az egység nem képes rá, akkor hozzá mérten visszaállítja a megfelelő értékre. A reset-tel a default értékeket kapjuk. Ha ismeretlen egységet kapunk, a vezérlő automatikusan az alap Asyncronnal próbálkozik. Így biztosított, hogy az egység mindenképpen feléled, legfeljebb nem lesz maximális sebességű, amit aztán így beállíthatunk. Ez akkor jó, ha pl.: mac-es, vagy ne adj Isten pC-s egységet kötünk gépünkre, és mivel Amigás RDB-t nem tartalmaz, és ha ráírnánk, a formátuma elvesze, így mégis beállíthatjuk a maximális sebességet, és egyéb paramétereket.

Hát talán ennyit a CyberStormPPC-ről. Már most félévnyi használat után semilyen negatív élményem nem volt vele kapcsolatban, és még rossz kártyával sem találkoztam. Azért a phase5 csak ért a hardver gyártáshoz.

- Bozó -



Az előző számban egy peldat néztünk végig a listák kezelésére. Elöljáróban nézzük is végig hogyan szólt a példa: Egy oda-vissza láncolt listával játszot-tunk. a listához elemet fűztünk, töröltünk elemet belőle, és kiírattuk sorban az elemeit. Az elemek voltak a node-ok (csomópontok). amiket oda-vissza láncolt listába szerveztünk, ezeket myNode-nak hívtuk, csak emlekeztetőül ez volt a strukturája

```
   uct myNode
   struct myNode *l
   struct myNode *
   c
 );
```

A listák kezelése azért is fontos a C nyelvben, mert a legtöbb programozási feladat során biztos, hogy találkozni fogunk olyan problémával, ahol alkalmazni kell őket, ráadásul ha op. rendszer függvényeket használunk, szinte elkerülhetetlen, hogy ne találkozzunk valamilyen formában láncolt listakkal. Ezt az op. rendszer készítői azzal is segítették, hogy nem csak Node és List strukturákat deklaráltak amik segítségével láncolt listákat építhetünk fel, hanem az ezek karbantartásához szükséges valamennyi függvényt is megírták (exec.library), így abban a tudatban ulhetünk le programot írni, hogy nem kell vesződnünk lista kezelő fuggvények írásával - a meglévőket elég megismerni és használni Nyugodtan használhatjuk őket ugyanis maga az op. rendszer is ahol láncolt listákról van szo mindig ezeket használja (erre akkor jössz ra igazán ha megnézed az include:exec/nodes.h-ban milyen értekek vannak definiálva az ln_Type-nak)

Az exec.library így deklarálja a Node struktúrat (exec/nodes.h):

```
/*
 *  List Node Structure.  Each member in a list
 tarts with a Nod
 */
struct Node
       struct  Node *ln_Succ; /* Pointer to next
(successor) */
       struct  Node *ln_Pred; /* Pointer to previous
(predecessor) */
                 Typ
     BYTE     ln_Pri;    /* Priority, for sorting *
                  *ln_Name;  /* ID string, null
terminated *
 }; /* Note: word align
```

(Most mondhatjatok azt, hogy ez már ismerős, mivel ezzel a deklarációval példálóztam a strukturák leírásánál két számmal ezelőtt.)

Ez lényegében ugyanaz mint a myNode-énk volt, csak egy-két dologgal ki van egészítve (név, prioritás, típus is megadható). Az ln_Succ a következő, az ln_Pred az előző elemre fog mutatni.

Alakítsuk át a myNode-t úgy, hogy az exec Node struktúráját hasznaljuk:

```
struct myNod
  struct Node nn_Node;    /* System Node structure,
      d ez legyen az elején *
  har adat[255];          /* Ez fogja a számunkra
  ékes adatot tartalmazni *
```

A fenti deklaráció szerint egy olyan struktúrát hoztunk létre, aminek első eleme egy másik struktúra, második eleme pedig egy egyszerű 255 bajt hosszu char ahová a lista elemeinek adatait fogjuk rakni. "A struktúrák egymásba vannak ágyazva" - mondhatná valaki, ám ezt nem így kell feltogni. A fenti struktúrát úgy kell elképzelni, mintha a struct Node nn_Node: helyére az eredeti Node struktúra sorait írnám be, vagyis ha megnézem mit is talalok a myNode struktúra elején akkor azt mondhatom, hogy magának a Node struktúranak az első elemét, ami konkrétan egy ln_Succ nevű mutató A cikk vegére látni fogjuk, hogy mit is jelent ez pontosan, illetve miért fontos, hogy a Node típusú nn_Node legyen a myNode első eleme.

Ezzel megvan a node-unk. Kell meg egy lista is a rendszernek, hogy nyilvántartsa a listával kapcsolatos dolgokat. Ez nem maga a lista, csak a lista jellemzőit leíró struktura. Hogy milyen adatok kellenek egy lista nyilvántartásához kiderül ha megnezzük a List deklarációját (exec/lists.h):

```
/*
 *  Full featured list header
 */
                  *
                  *
                  *
     LIST
       *                *
```

Az lh_Head, lh_Tail, lh_TailPred-en át adminisztrálják a listákat az őket kezelő exec fuggvények. Ezekhez nekünk kézzel nem kell, sőt nem is szabad hozzanyúlnunk, az exec függvényei hasznalják ezen értékeket.

Definiáljuk is a saját, egyetlen listánkat, ami szinte csak arra lesz jó, hogy nevet adjunk neki, belul, a struktúra elemeivel nem kell foglalkoznunk:

struct List *myList;

Mivel csak egy mutatot definiáltunk memóriát is foglaljunk neki (hogy ez nem sikerülhet most eltekintünk)

```
myList = AllocMem(sizeof(struct List),MEMF_CLEAR)
```

Ha megvan a myList akkor azt a NewList függvénnyel inicializalni kell (én ezt általában elfelejtem, utána fél óráig keresem miért GURUlt el a gépem...):

```
NewList(myList);
```

Megvan a myNode szerkezetünk, megvan a myList listánk, most lássuk mindazon függvényeket, amivel ezeket kezelhetjük (clib/exec_protos.h-ban vannak deklarálva):

```
void AddHead(struct List *, struct Node *);
  d AddTail(struct List *, struct Node *);
 id Insert(struct List *, struct Node *, struct
Node *
 struct Node *RemHead(struct List *);
struct Node *RemTail(struct List *)
void Remove(struct Node *)
 truct Node *FindName(struct List *, STRPTR);
```

Az AddHead hozzáfűz a lista elejéhez egy elemet, az AddTail a végéhez. Hasonló modon a RemHead leveszi a listabol az első elemet, a RemTail az utolsót. Az Insert egy megadott elem után szúrja be az új elemet, a Remove a megadott elemet veszi el a listából (nem kell megadni melyikből, azt ő valahonnan kitalálja). Ide nem illő függvény a FindName, ami megkeres a megadott listában egy node-ot a neve alapján. Ezek a függvények nem tartalmazzak a memória foglalást és felszabadítást a lista elemei számára, csak a lista elejének és végének adminisztralását és az előre-hátra láncolast csinálják meg helyettünk. És biztos, hogy jól és gyorsan, ezért is erdemes őket hasznalni saját gányolmányaink helyett.

Vegyük első példának az AddTail-t. Ez első paraméternek a listánk címét varja, másodiknak a lista végére beszúrando node címét. Először nézzük meg a legutóbbi számban lévő hozzaad függvényt:

```
                             EE))


      m        *n
 u                           myNode))
 err
```

```
                                    kezo!=NULL  ;
}
```

Ezek után csinálhatunk egy olyan hozzaad függvényt, ami megfelel az előző számban lévő hozzaad függvénynek:

```
void hozzaad(char ujadat[255])
{
     struct myNode *worknode;
     if (!( worknode = AllocMem(sizeof(struct
myN         EMF_CLEAR) ))
       printf("Out of memory\n");
                                   worknode->adat;
                                   ... NT_USER;
```

Mint látható először definiálunk egy worknode-t, ami myNode típusú. Azután memóriát foglalunk neki az AllocMem függvénnyel (csakhogy most ne a malloc-ot használjuk), a myNode hosszának megfelelően. Ha ez nem sikerül akkor a függvény véget ér egy Out of memory feliratot hatrahagyva. A worknode feltöltése következik ez után. A myNode típusból adódóan a belső Node struktúra a myNode->Node. szerkezettel érhető el. Az ln_Name mutasson a majdani adat-ra, az adat-ban úgyis szöveget fogunk tárolni. Az ln_Type és az ln_Pri-vel ne foglalkozzunk, állítsuk őket be alapértelmezettre. Ezután a függvény paraméterének megadott ujadat kerül átmásolásra a worknode adat mezőjébe. Ezzel kész van a node feltöltése, már csak a listába kell beszúrni. A következő AddTail sor ezt teszi, beszúrja a node-ot a lista végére, vagyis elvégzi helyettünk a worknode és szomszédos elemei mutatóinak állítgatását, nyilvántartja a lista elejét és végét, és ezzel együtt persze magának a worknode-nak a címét, amit így nekünk nem kell megjegyeznünk (nem úgy mint a legutóbbi alkalommal, amikor legalább az első elemet meg kellett jegyezni, hogy tudjam hol kezdődik a listám a memóriában). Itt a myList-ban minden fontos adat automatikusan eltárolódik!

Érdemes egy kis kitérőt tenni az AddTail függvény paramétereinek vizsgálatával. Mint már az előbb írtam az első paraméter egy List típusú struktúrára mutató kell legyen. Ez megvan mert a myList-et struct List* -nak definiáltam, így igazából nem is kellene a myList elé a (struct List *) cast-ot írni (csak emlékeztetőül a cast típuskonverzió kikényszerítést jelent, vagyis a zárójelben megadott típusra próbálja az utána lévő értéket konvertálni). Nem így van ez a második paraméternél, amit ha jobban megnezünk, azt hihetnénk, hogy rossz paramétert adtunk meg. Ugyanis mi a worknode-t adtuk meg, ami myNode típusú mutató, azonban a függvény Node típusú mutatót vár. Itt már van értelme a cast-nak, vagyis a worknode-ra ráerőltetem a Node típust. Itt lesz jelentősége miért írtam a cikk elején, hogy a myNode struktúra első eleme a Node struktúra kell legyen. A típuskonverzió ugyanis itt azt jelenti, hogy mindegy, hogy Node vagy a myNode struktúrát nézzük, ha elindulunk az elejétől mindkét struktúra ugyanaz lesz szerkezetileg. Az hogy a myNode-ban van meg egy adat mező is a helyes működést nem befolyásolja, az AddTail függvény nem is foglalkozik vele. Akinek a fenti kitérő nem volt egészen világos nem baj, ugyanis az AddTail-t ettől függetlenül nyugodtan használhatja. A fenti kitérő csak arra volt jó, hogy lássuk milyen ügyesen oldottak meg a készítők azt, hogy strukúra-szerkezet független legyen a függvény (AmigaOS RULEZ!).

Ezzel megvan az első függvényünk, ami a paraméterében megadott szöveget egy node-ba rakja, foglal neki memóriát, és befűzi a listánk végére. Ezek után "igen" nehéz mondjuk egy olyan függvényt írni ami nem a lista végére, hanem a lista elejére rakja a beszúrandó elemet. Csak annyit kell csinálni, hogy az AddTail helyére AddHead-ot kell írni.

Most írjunk egy olyan függvényt, ami kilistázza a már néhány elemmel elölről és hatulról feltöltött listánkat. A múltkorihoz képest ez jóval egyszerűbb lesz:

```
                              *
                    *
       list->lh_TailPred == (struct Node *)list)
   p
  {
                          ln_S       node->ln_Succ
         ...node->ln_Name
```

A fenti listázónak a myList mutatót megadva a következő történik. Először is megnézi, hogy egyáltalán van-e eleme a listának (ha az lh_TailPred a saját List struktúrájának az elejére mutat akkor nincs (hogy miért pont így vizsgálják a lista ürességét azzal most ne foglalkozzunk). Ha van eleme a listának a for ciklus az lh_Head-tól (az első elemtől) kezdve végigmegy rajta, feltételként az van megadva, hogy a következő elem még létezik-e a listában, és a ciklus a node = node->ln_Succ sorral mindig a következő elemre lép. Feltűnhet, hogy mi van az utolsó elemnél, ugyanis ez után már nincs következő elem, vagyis az ln_Succ NULL lenne, vagyis a ciklus e miatt nem írná ki az utolsó elemet. A ciklus pedig kiírja az utolsó elemet, ugyanis az utolsó elemnél az ln_Succ nem NULL-ra, hanem egy specials értékere, magára a myList-re mutat és az onnan továbbmutató érték lesz NULL. A függvény sorban kiírja a lista elemeit, először a node címét a memóriában, utána a nevét, ami tulajdonképpen az adat mezőre mutat (mivel így állítottuk be). Itt is igazak az előbb említettek, mégpedig, hogy Node és nem myNode típust használtunk a listázaskor, amit itt is azért tehettünk meg mert a két struktúra eleje ugyanaz (ln_Succ, ln_Pred, ln_Type, ln_Pri, ln_Name) a többi struktúraelemet pedig nem használja a függvény.

Azt is megcsinálhatjuk, hogy egy node-ot a neve alapján kerestessünk ki a listából. Ez igen egyszerűen a FindName függvénnyel lehetséges:

```
worknode=FindName(myList,"Az XY nevű node neve");
```

Ekkor az fog történni, hogy a myList lista elejéről elkezdi keresni a második paraméterben megadott node nevet. Ha nem találja NULL-t ad vissza, egyébként a node első előfordulásának mutatóját (a worknode Node típusú mutató). Ha több előfordulást akarunk keresni azt is megtehetjük, de akkor a függvény első paraméterébe nem a lista elejét, hanem a keresendő kezdő node-t (itt node1) kell tenni (a List és Node felépítéséből adódóan ez is megtehető, megint Amiga RULEZ!):

```
worknode=FindName((struct List*)node1,"Az XY nevű
node neve");
```

A rend kedvéért csináljunk még egy node törlő függvényt is aminek az lesz a feladata, hogy a megadott név alapján a megtalált első node-ot kiszedi a listából, és visszaadja az általa lefoglalt memóriát az op. rendszernek:

```
                                                   ));
                                             ",r   );
```

A függvény először is megkeresi az első előfordulást. Ha ez megvan először a worknode-t kiszedi a listából majd mivel már nincs rá szükség az általa foglalt memóriát felszabadítja a FreeMem függvénnyel (ez az AllocMem párja).

Az itt ismertetett függvényekkel bárki nekivághat a láncolt listák gyors és egyszerű kezelésének. Érdemes a nem tárgyalt Insert, RemHead, RemTail függvényekkel is eljátszadozni, de ezt már rátok bízom, mert mára ennyi fért a cikkbe

Még annyit, hogy a fent leírtakhoz "Amiga ROM Kernel Reference Manual: Libraries" buildlist.c példáját és az exec.doc-ot használtam fel.

Misku/GADGET

SlamTilt

A 21st Century legjobb flipperének évek óta nem akad párja Amigán. Ha már unod a pályákat, frissítésként írd be a fel/le scrollozó képernyőnél a következőket:

LONGPLAY - 3 golyó helyett 5-tel játszhatsz
RADIOACTIVE - a pálya színei megkeverednek (többször is kiadhatod egymás után)
STONED - részeg golyó
ARCADE ACTION - az ügyességi részekkel játszhatsz (begyakorolhatod őket az éles bevetések előtt)
SMILE - a golyó vigyorog, ha fenn van, és mérges, amikor a tábla alján tartózkodik
WIPEOUT - törli a highscore listát

A következő kódokra mindenféle üzeneteket kapsz:

KOTTEN, IAIN, LIQUID, BARRY, COW, KLAUS, STEWART, WHIPLASH, DANIEL, CHEAT

Néhány szó az egyes pályákról a teljesség igénye nélkül:

Minden pályára igaz, hogy a bal Amiga billentyűvel átugorhatod az animációkat, amik egy csapdába lövés után jelennek meg. Bizonyos funkciókat (saverek) a Shift gombbal aktiválhatsz.

Mean Machines

Ezen a pályán gyűjtheted be a legtöbb pontot. Pár hét után illik milliárd fölött teljesíteni :).

Formula 1 Race Mode - a videokijelzőn egy versenypálya jelenik meg. Hat kört kell teljesítened. Mindegyik körért kapsz 20 millió pontot, és a hatodik után Extra ballt is. Vigyázz, mert az ütközések fogyasztják az energiád! Próbálja meg apró adagokban kanyarodni, úgy könnyebb lesz.

Chicken race mode - a pálya bal szelén lévő golyócsapdába kell lőnöd a golyót. Minél később teszed, annál nagyobb bónuszt kapsz. Ha viszont túl sokáig vársz, csak a szerelés számláit gyűjtheted be.

Offroad race mode - 3 golyót kapsz, amiket a rámpákra kell küldened. Az a rámpa, amelyre utoljára lőttél golyót, nem ad több pontot addig, amíg máshová nem lősz.

Cliff jumper - Ha a JUMP lámpa villog, lőj a bal oldali golyócsapdába. Ezután akkor nyomd le valamelyik flipperkart, amikor a legmagasabb fordulatszámon pörög a motor. Ha sikerül, 30 millió pontot kapsz. Legközelebb már 15 millióval magasabb összegért ugorhatsz.

Drag race - a billentyűzet-amortizátor :). Ha elég vadul csapkodod a flipperkarokat (felváltva bal-jobb), időben befuthatsz a célba. Vigyázz, legközelebb csökkenni fog az idő, és ha túl gyors vagy, akkor többel!

Speed mode - a nonplusultra. Négy golyóval kell a rámpákra lövöldöznöd. Minden találatnál megkapd a Jackpotot. Ha betalálsz egy golyócsapdába. a Jackpot értéke 10 másodpercre megduplázódik. A mód akkor indul, ha begyűjtesz 5 speed betűt. Ezeket a többi mód aktiválásával szerezheted meg.

Pirates

Kalauzos pálya, ahol még a multiballokkal is elég nehéz sok pontot begyűjteni.

A kickback-et a három sellő lámpa kigyújtásával kapod meg. Kezdés után rögtön a bal rámpára küldött golyókért Skill Shot bónusz jár (10 millió pont).

Magnatable - Ez egy mágneses mező, ahol a cél a golyó felső lyukba juttatása. Ez csak akkor sikerül, ha leengeded a golyót, majd onnét lendületet véve fellököd a nyílásba. A díj véletlenszerűen változik.

Walk the plank mode - El kell szakítanod a köteleket, mielőtt belelöknek a vízbe. A tábla összes rámpáján kigyullad egy lámpa. Ha ezeket kioltottad, lődd a golyót a felső csapdába - Super jackpot bónuszt kapsz érte.

Treasure dive mode - Lőj bárhová, ahol lámpa világít. Ha leérsz a tengerfenékre, megtalálod a kincset és megkapod a Super Jackpot bónuszt.

Shark attack mode - El kellene úszni a cápa elől... Lőj bármelyik rámpára, csapdára, célpontra. Mindegyikért kapsz pár másodpercnyi előnyt. Ha össze tudsz szedni 34 másodpercet, megmenekültél, és tiéd a Super Jackpot.

Knife throwing mode - Kerüld el a repülő késeket: a flipper karokkal jobbra-balra tudsz mozogni, az Enterrel pedig a kést dobhatod el. Ez egyebként pár másodperc után automatikusan megtörténik. Az összes kalóz likvidálásáért Extra ball a jutalom.

Crocodile multiball - 2 golyós aljáték (hehe...) A krokodil felrobbantásához (és a Jackpot begyűjtéséhez) találd el a villogó Jackpot lámpak egyiket. A CaveBall csapdába lőve a Jackpot értékét növeled.

Storm, Battle multiball - 3 golyós módok, a villogó Jackpot lámpákat kell eltalálnod.

Treasure Island mode - a végső, 4 golyós multiball mód. Találd el a villogó Jackpot lámpák egyikét a Jackpot begyűjtéséhez. Ha már gyűjtttél be Jackpotot, a Super Jackpot bekapcsol a felső golyócsapdában.

Ace of Space

Enyhe Star Wars beütés, dögös, lassú zene.

A négy szürke lámpa a kickback-et aktiválja, a magnasavert pedig a három fegyver lámpa jobboldalt fent. Aktiválásához a Shift-et kell lenyomnod. Küldj három golyót a felső csapdába, és a multiball módba kerülsz. Ehhez még gyorsan az Airlock-ba is be kell találnod.

Asteroid field mode - Meg kell semmisítened az aszteroidákat - találj bele a csapdákba. Minden egyes találat 5 millió pontot hoz a konyhára.

Space race - Nyerd meg az űrversenyt: bármely kivilágított rámpa vagy csapda előbbre juttat egy helyezéssel. A felső csapdával rögtön az első helyre kerülsz. Ezután lőj a hurokba, 5-5 millió pont lesz a jutalmad minden, 5.-nél jobb helyezésért.

Hack the net - lőj a villógó lámpákra, majdcsak meglesz az a jelszó... Ha megtaláltad, 75 millió pontot kapsz.

Alien attack mode - 3 golyós mód. A kivilágított rámpákra lőve kell az idegeneket inaktív állapotba hozni. Mindegyikért jár 10 millió, a végén pedig a felső csapdában vár rád a Super Jackpot.

Light Sabre - a hollywoodi intelligens forgatókönyv-íróknak hála, ma már minden fiatal tudja, hogy az űrállomásokat csakis karddal lehet elfoglalni. A jobb felső sarokban látod ellenfeled energiáját, ami minden egyes rámpa, cél, vagy csapda eltalálásával csökken. Ha már csak egy egységnyi marad, lőj a felső csapdába a Super Jackpotért.

Death Planet mode - Ne menj neki a falnak, és a hatodik pálya végén megsemmisítheted a Halálbolygót, amiből robbanás közben kipottyan egy extra ball.

Big Blam - Tessék megsemmisíteni az egész univerzumot! 4 golyót kapsz hozzá, amiket a rámpákra kell eljuttatnod. Minden rámpáért Jackpotot kapsz.

Night of Demons

Ezt a pályát még az utolsó pillanatban is többször átrajzolták, egy korai elterjedt törés, és több külföldi magazin fotója is eltér a végleges változattól. A meztelen, agresszív hölgy pl. az utolsó pillanatban

került az asztalra. Érdekes, hogy a gyerekvédők nem reklamáltak, pedig a pályán kipotyogó szemek, szétfűrészelt fejek és egyéb kedves részletek is előfordulnak, nem beszélve az itt a piros, hol a piros koponyás verziójáról...

Ez a pálya látszatra a legüresebb, de itt vannak a legizgalmasabb aljátékok, és talán a legtöbb animáció a video kijelzőn.

Lőj háromszor az óratorony csapdába, és máris kezdődik a multiball-móka. A világító rámpákon Jackpot vár rád, feltéve, hogy betalálsz utána valamelyik csapdába.

Zombie Zone mode - A villogó sárga lámpákat figyeld; azokra a rámpákra kell lőni. Minden kinyírt zombi 5 milliót ér. Ez az összeg 1-1 millióval megnő, ha betalálsz valamelyik csapdába.

Witchcraft mode - ne pánikolj be, a golyó nem megy ki OLYAN könnyen... Csak egy kicsit összevissza gurul.Ha mégis betalálsz egy csapdába, 5 milliót kapsz. Egy rámpa 2 milliót ér.

Twice pain mode - A 2 golyóval próbálj betalálni a Tower vagy a Wolf csapdába, hogy lecsapd a kétfejű szörny fejét.

Escape from the mega mutant meatball mode - a kedvenc nevű aljátékom :). A svéd mutáns húsgolyótól ugyanúgy menekülhetsz meg, mint a cápa elől a kalózoknál. Itt elég lesz 33 másodperc.

Werewolf mode - újabb billentyűzet-killer játék. Itt kicsit nagyobb a tét, mint a Mean Machines pályán.

No brain no pain - a fent említett itt a piros - játék. Figyeld jól, melyik koponyában maradt egy kis velő, mert 50 milliót kaphatsz érte! (flipper karok, majd enter)

Az összes **Spirit** és **Wolf** mód után következik a végső küzdelem: 4 golyóval kell a rámpákat és a csapdákat eltalálnod olyan sokszor, ahogy csak lehetséges.

Minél több golyód van játékban, annál nagyobb a Jackpot értéke:

2 golyó - 7 millió 3 golyó - 8,5 millió 4 golyó - 10 millió

Minden 5. jackpot újabb golyót juttat vissza a játékba a csapdákból. Ha ez négyszer sikerül, plusz 35 milliót kapsz.

Remélem, az öreg flippereseknek is tudtam újat mondani. (Azért a 'Nica 2 Slamtilt compon volt néhány arc, akinek nem volt szüksége lefrásra.)

Horvath Peter

WORMS-

The Director's Cut

KÓDOK

A rendezői változatban rettentő sok cheat lett elrejtve. Ha szeretsz játszani a kukacokkal (ki nem?), a főképernyőn írd be a következőket:

Jamie and his magic torch - Speciális fegyverek be/ki
Supa shoppa - aknák helyett fegyveresládák
Red bull - a kukacok magasabbra ugranak és erősebbeket ütnek
Pestilence - a kinyírt kukacok elégnek
Little fluffy sheep - ha egy ládára tüzelsz, egy birka, vagy egy szuperbirka jön elő
Total wormage - eredeti logo, a fegyverek újra a régi nevüket viselik
Nutter - az összes fegyver annyit sebez, mint egy dinamit, és a pályát telerakja aknákkal
Omnipotent blue worm - a lövések nem sebzik a kukacokat, akik a vízen is tudnak szaladni
Pong - kikapcsolja az animált logot
Magnet - a logo mágnesessé válik
Gravity - a logora hatni kezd a gravitáció
Artillery - senki sem tud mozdulni
Music - ki/bekapcsolja a zenét
Magical mystery tour - a kukacokat nem rajzolja ki
Kartong apa - a fegyverek neve svédül jelenik meg
Weirded - megbolondítja a főképernyő színeit
Version - kiírja a verziószámot
Chipram - kiírja a szabad chipram mennyiségét

Futottak még: ANDY, TONY, KILBURN, LA CIENDA HONDURAS, TBL, FISK, BEN HUTCHINGS, AMIGA, CHEAT

Robinson's Requiem

A húsz Sesam egységre a játék végén lesz szükséged. Egyet hordasz magad, a többit hasonló sorsú társaidról kell leszedni.

Az élők:

Socrates19 - őserdő, kelet
Darwin5 - őserdő, nyugat
Diogenes48 - 2. barlang, északkelet
Nietzsche26 - sztyeppe, északnyugat
Epicurus92 - mocsár, középen
Pavlov95 - hegység, nyugat
Freud37 - sivatag, délnyugat
Nina1 - 5. barlang, észak

A halottak:

Spinoza44 - 3. barlang, délnyugat
Hume60 - 1. barlang, középen
Pythagoras32 - sztyeppe, délnyugat
Hegel17 - sztyeppe, délnyugat
Schopen26 - hegység, északnyugat
Kant217 - hegység, északkelet
Marx49 - 2. barlang, észak
Theophra7 - 4. barlang, nyugat
Pascal26 - 4. barlang, délkelet
Descartes122 - sivatag, északnyugat
Abelard39 - 5. barlang, délkelet

Most pedig a barlangok:

1. barlang: hőmérséklet: 7°C
Ny-ra mocsár, DK-re őserdő

2. barlang: hőmérséklet:-20°C
É-ra sztyeppe, DK-re őserdő

3. barlang: hőmérséklet: -1°C
ÉK-re hegység, Ny-ra őserdő

4. barlang: hőmérséklet: -1°C
Ny-ra mocsár, D-re sivatag, ÉNy-ra sztyeppe

5. barlang: hőmérséklet: 40°C
ÉNy-ra sivatag

Tárgyak:

Nyíl: ág+toll
Íj: ág+lián
Molotov-koktél: üres whiskysüveg+szén+kén+liándarab+salétrom
droid-csapda: elem+drót (húzz tűzálló kesztyűt!)
napellenző kalap: levelek+tű, cérna
sisak: teknősbékapáncél (edd meg a teknőst sóval)

A 2. barlangban:
szőrmenadrág: 6 db tigrisbunda, bivalybőr v. nyúlszőrme+tű, cérna
szőrmedzseki: ua., csak 12 darabbal
szőrmekesztyű: ua., 1 darab
szőrmecsizma: ua. 4 darab

A hideg vízben:
bőrdzseki: 12 darab bőr a zöld izékről+tű, cérna

bőrnadrág: ua., 6 darab
fáklya: gyanta+ág
csapda: ág+drót
horgászbot: ág+biztosítótű+lián+kukac
sín: ág+kötszer

Takarékoskodj a gyufával, mert az egész játék során összesen 20 darabot kapsz. Hordj magaddal inkább égő fáklyát. Ez csak esőben alszik ki, feltéve, hogy mielőtt leég, egy újabbat meggyújtasz

A víz csak akkor veszi el a szomjad, ha fertőtlenítetted. Használj tablettát, ha épp nincs tüzed.

Ha aludni mész, rakj tüzet. Mikor felébredsz, a tűzön gyújts fáklyát.

A vitamintabletták segítenek. ha nem tudsz pihenni.

Igen hamar szomjan halhatsz, ezért vigyél magaddal sok húst. Ez ugyanis részben helyettesíti a vizet.

Új terület felfedezése előtt töltsd meg a kulacsod. Kaja mindenhol van bőven.

Ha vért veszítesz, egyél sokat. Ha a vérveszteséget már nem pótolja az evés, használj el egy plazmakapszulát.

Kisebb sebeknél egyszerűen csak kösd be a sebet, nem kell rögtön amputálni...

Ha valami megfertőzött. nem muszáj rögtön antibiotikumot bevenni.

A T-Rexet nemcsak a Molotov koktéllal nyírhatod ki: a riasztópiszollyal lőj rá, ettől egy időre megvakul. Eközben rátámadhatsz nyíllal. Ezt többször ismételd meg.

MAC JÁTÉKOK

Ha egy MAC boltban jársz, érdemes tudni, melyik játék fut amigán Shapeshifter vagy Fusion alatt. Olyan programról nem tudok, ami az egyik emulátoron megy, a másikon pedig nem, tehát bármelyiket is használod, az alábbi listára nyugodtan rábízhatod magad. Általánosan igaz, hogy minél erősebb a géped, annál élvezhetőbb a játék. Ha tudsz 8 mega ramot felszabadítani a MAC számára, az játékokhoz a legtöbb esetben elég. Persze egy sima kalandjátéknál másodlagos, milyen gyorsan scrolloz a program, akciójátékoknál meg úgyis leírom az általam elviselhetőnek tartott sebességhez szükséges konfigurációt. A felsorolás még távolról sem teljes, inkább arról van szó, hogy nem jutok hozzá mindenhez.

SimCity2000 - Igaz, megjelent Amigára is, de a MAC változat sokkal gyorsabb. Az Amigás még grafikus kártyán sem hajlandó futni. 30/50 bőven elég neki

SimTower - Kicsit erősebb gép kell neki, amúgy a szokásos építősdi, most épp egy felhőkarcolót kell karbantartani

A Sim sorozat többi tagja (SimAnt, SimEarth, SimLife stb.) mind játszható mac emulátoron is. Általában ugyanaz a grafikájuk, mint Amigás testvéreiknek. Ha grafikus kártyán szeretnél játszani velük, használd a MAC verziókat. (Amigán csak a SimLife megy grafkártyán) Ugyanez igaz több, régi klasszikusra is, mint a Warlords, Civilization stb.

Warcraft 1,2 - Az egyik legjobb valós idejű stratégia. Szerencsére már a játék is többféle sebességgel képes futni, az élvezetet egyáltalán nem befolyásolja, ha lassabb géped van. Furcsa, de mintha a második rész gyorsabb lenne... A Warcraft 2-ben a hang néha lefagy. 30/50 elég, az animációkhoz azonban 40/40 és grafkártya szükséges, különben átmennek kepregénybe.

Rebel Assault I min. 40-es processzor kell hozzá, 60/50 alatt elképzelhető, hogy a játék rovására megy a sebesség.

X-Wing - hivatalosan 40-es proci a gépigény, de szerintem még 60/50-en sem játszható

Doom 1,2, Marathon - Mind játszható, de az Amigás Doom1 gyorsabb. Játssz inkább a Quake-kel.

The Dig - Ez a nagyszerű Lucasarts kalandjáték bőven játszható 30/50-en, bár a köztes filmrészletek igencsak 40/40 után kiáltanak.

Full Throttle - A Dighez hasonlóan játszható, az akciórészek miatt kicsit erősebb hardvert igényel (40/40 elég)

Lode Runner - Az újra kiadott klasszikus 256 színben, fantasztikus játszhatósággal. 30/25 elég.

Muppet Show - Treasure Island - Igazi családi játék 3 CD-n. 30/50-en játszható.

Figyelj arra, hogy ne legyen bekapcsolva az amiga kurzor (SS), és ne az ikonnal, hanem a 68kplayer-rel indítsd. Ez esetben semmi gond nem lesz.

Dark Forces - 40-es, 60-as procival játszható. Star Wars fanoknak kötelező darab.

AloneInTheDark 1-2-3 A klasszikus kalandjáték-sorozat, már 30-as procival játszható.

Discworld - a kedvencem... Azon kevés játékok egyike, amely még PCTask alatt is fut. (Na ez enyhe túlzás, inkább csak "megy"...) Ha a hangot is élvezni szeretnéd (érdemes, a Monty Pythonos Eric Idle szinkronizálja a főszerepőt), játssz a mac változattal. Gyors, már kisebb gépen is

A következő számban folytatjuk a felsorolást.

PPC QUAKE

Quake, a mega-gyilok AMIGA-n... 68k vagy PPC?

Mióta a ClickBoom kiadta a Quake AMIGA-s konverzióját, mindenki odavan érte... Leginkább azért, mert lehet mutogatni a pc-s havernak, hogy íme, nekünk is van már ebből a hirhedt stuffból!

Bár akik kicsit közelebb állnak a tradescene-hez, azoknak ez nem újság, mert már tavaly elkészült kétféle kalóz konverzió, ami ugyan nagyon lassú volt, hangot se tudott, főleg nem szerette a hálózatos/multiplayer modokat, de lehetett vele játszani. Vagyis inkább egy slideshow szerű micsodát kukkolni.

De 1998-ban hivatalosan is kiadásra került a világ egyik legnépszerűbb 3D gyilokjátéka is AMIGA-n, a ClickBoom cég gondozásában. (Ők adták ki a Myst-et is, és nagyon érdekes, hogy mindkét program 'csak' ugyanannyiba kerül, mint a pc-s verzio!) A Quake, mint köztudott, nem igazán a gyenge gépek játeka... Ez azt jelenti, hogy pc-n sem igen játszható 486-oson, minimum egy P133-as kell a megfelelő élvezethez. (megfelelő élvezet, minimum 320x240, és minimum 15fps!) Ehhez képest, az AMIGA-s Quake teljes képernyőben is 'nagyon gyors', mert egy 40MHz-es 68040-en is tud 4-5 fps-t AGA-n... Ez összehasonlításképpen egy 66Mhz-es 486-os, és egy S3-as videokártya teljesítménye a Quake-kel pc-n!

Sajnos a 68k-s processzorok (68040/68060) nem igazán nyújtanak elég teljesítmenyt ehhez a játékhoz, és erre a ClickBoom valami okból nem akar reagálni... Nem így a programozni tudó arcok, akik kézhezkapvan a PPC kártyájukat, nekiestek egy gyorsabb konverzió megirasahoz.

Jelenleg három féle PPC-s Quake konverzió létezik, két PowerUP, és egy WarpOS verzió. A leggyorsabb (és egyben legújabb) a 'QuakeAmigaWarpOS' névre hallgató példány, amely minimum 16 fps-t tud 320x240-ben! (Az én konfiguráciommal, amely A3000 / CyberStormPPC 68040-40, 604e-180 / 72 MByte RAM / Domino (ZorroII!) grafikus kártya / Picasso96) Ez az fps érték egy 'normalis', vagyis ZorroIII-as (PicassoIV) videokartyával ugy 28-32 fps körül mozog! (P133+S3Virge=21fps) Mindharom verziónak van hangja, ami a manapsag már standard-nek számító. AHI-n keresztül szól, akár a beépített zajszerkentyűn (Paula), akár valamilyen hangkártyán. Mindeki tudom ajanlani, hogy fülhallgatóval játsszon, nem csak azért, hogy a család ne kapjon idegbajt, hanem mert rettenetesen jók a hangok! A stereo/surround effektek úgy szólnak ahogy kell, rendesen hallható, hogy éppen merre büfiznek a monster-ek, vagy hogy éppen a fejed fölött ereszkedik le a plafon!

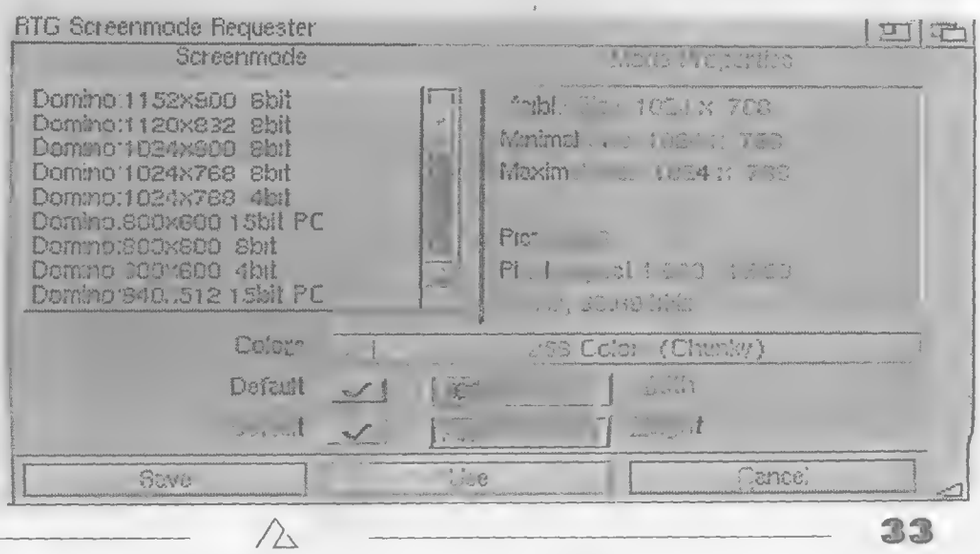
Szóval, itt van az első igazán számitásigényes és népszerű program amely indokolttá teszi egy PPC kártya vásárlását. Noha jelenleg még nincs hivatalos, tehát jogtiszta verzió a PPC-s Quake-ből, ha megveszed a ClickBoom software-ét, senki nem vetheti a szemedre, hogy egy freeware PPC-s futtatható verziót használsz.. (Ugyanis csak egy file-ban különbözik a 68k-s verziótól) Internet-es források szerint, a ClickBoom megfenyegetett több homepage tulajdonost, akik a site-jukon mindenki számára elérhetővé tették a PPC-s verziókat, így el-eltünedeztek ezek... Azért aki keres, az találni is fog. :)

A ClickBoom még idén ki fogja adni a teljesen hivatalos PPCQuake-et, de csak azután, hogy elkészítették a Myst PPC-s verziojat... Viszont - szerintem - a Myst egy 040-es processzoron is tökéletesen élvezhető, ezért teljesen fölösleges belőle PPC-s verziót készíteni, és ezzel is késleltetni a Quake 'igazi' verziójának megjelenését..

Íme az én teóriám arra, hogy miért is nem jelent meg meg a PPC-s verzió: A ClickBoom megszerezte az ID software-től a Quake konverziójának és terjesztésének a jogait, (gondolom nem kis összeget kifizetve érte) majd miután elkészült a 68k-s verzió, szólt a phase5-nak, hogy ugyan keressünk már egy kis zsozsót együtt...

Vagyis adják együtt a PPC kártyákkal a PPC-s Quake-et, hogy mindenki jól járhasson. (Talán emlékeztek, hogy ugyanez volt a Team17 - The Killing Grounds (AB3D/2) nevű játékával is, amelyet a phase5 Blizzard 1230-as kártyáihoz adtak egy időben bónuszként.) Ez valószínűleg nagyon jó ötletnek tűnhetett, de valamilyen oknál fogva (ami leginkabb pénzügyi/osztoszkodási természetű lehetett) nem sikerült nyélbe utni a dolgot, ezért a ClickBoom nem erőltette a PPC-s Quake elkészítését... Erre fogta magát a phase5, (majd később a Haage&Partner is) és 'elkészíttetett' egy-egy illegalis verziót, majd azt, mindenféle földatatti csatornákon a nép rendelkezésére bocsajtotta. És most itt tartunk... FONTOS, hogy ez a történet az én agyam szuleménye, szó sincs megalapozott tényekről!

LouiSe



Ambermoon

Az Ambermoon dobogós helyen áll a szerepjátékok között. Hetekig tart, mire végigjátszod (sőt...), és piszok hangulatos, egyszóval megérdemel néhány hasábot az Aonlyban.

Mivel német nyelven terjedt el, én is ezt a változatot ismertetem. Lyramion lakói rengeteg tippet adnak a továbbjutáshoz, ezért a fontosabb párbeszédeket idézni fogom; tudom, a fővárosban szokás 'németutálattal' magyarázni a szegényes nyelvtudást..

Az Ambermoon az egyik legigényesebb amigás játék, s ez nem csak a tartalomra, hanem a külcsínre is vonatkozik. A gyönyörű dobozban a kézikönyv mellett egy jó nagy színes térkép (az Ultima sorozatot juttatja az ember eszébe), egy rúnatáblázat (szintén á la Ultima) és 9 darab lemez található. Mazochisták próbálhatják floppyról is játszani, óránként kb. 4-500-szor fognak lemezt cserélni. A játék már egy 500-ason is elfut, de a több memóriát és a gyorsabb procit meghálálja. 30/50-es kártyánál gyorsabbra nincs szükség.

Az Ambermoon az Amberstar folytatása, amely - nyugodtan mondhatjuk - korszakalkotó volt a szerepjátékok között. Mivel kézikönyv nélkül nem lehetett végigjátszani, nálunk nem volt túl nagy sikere. Gyönyörű grafikája, fantasztikusan hangulatos zenéje (Enya) és igen jó története volt. Röviden: egy gonosz varázsló 13 darabra törte az AMBERSTAR nevű varázstárgyat, és elrejtette Lyramion különböző részein. Shandra, a szürke mágus segítségével az Amberstar főhősének feladata volt a 13 rész megtalálása és összerakása.

Mindkét programot a Thalion cég készítette. Sajnos valamikor az Ambermoon elkészülte után épp Németországban úszkált egy nagy-nagy hal - Bluebyte-nak hívják - és szépen felzabálta a Thaliont. Ennek köszönhető, hogy a már félig elkészült Albion fejlesztését le kellett állítaniuk - a BB nem látott fantáziát az amigás piacban. Az Albion ugyan nem folytatása az Amber sorozatnak, de megjelenése és hangulata teljesen ugyanaz. Mindössze a 3D-s engine készült el (többé-kevésbé), ami nagyon gyors, ráadásul gyönyörű.

Néhány szó az előzményekről

Az Amberstarban történtek után 20 évvel a vörös hold Lyramionra zuhant, darabokra szaggatva a kontinenst. A civilizáció csaknem teljesen rombadőlt, egész városok tűntek el nyomtalanul. Történetünk 70 évvel e katasztrófa után játszódik. A városok lassan újra felépültek, a kereskedelem is kezd helyreállni. A béke persze csak addig tart, amíg el nem kezdjük a játékot...

Az elején választanod kell egy főhőst. Ha fiú vagy, ne válassz lányt, vagy ha mégis, meg ne mutasd pszichológusnak! Ők Freud óta tudni vélik, hogy ez a lépésed garancia arra, hogy homoszexuális vagy... A játék szempontjából tökmindegy, kit viszel magaddal. Eleinte nem tudsz varázsolni (ezt megteszik a többiek, akiket rábeszélsz a csatlakozásra), később aztán erre is lesz lehetőség.

A varázslatok

A varázslatok igen jól ki lettek találva. Mindegyik használható valamire, nem úgy, mint a régi SSI játékoknál, ahol egy fireball megoldott mindent. Éppen ezért vásárold meg az összes tekercset és tanuld meg őket! Ha elsőre nem sikerül - és a tekercs megsemmisül -, használd a LOAD GAME varázslatot! Az Ambermoonban egy sárkány ellen például semmit sem ér a tűzgömb, a jégvihartól viszont az arcára fagy a mosoly. A kőgólemeknek pedig meg sem kottyan egy kis szélvihar, ők a keményebb "köves" varázslatokra allergiásak. Minden ellenfélnek van gyenge pontja, próbálkozz kitartóan!

Külön a programozókat dícséri, hogy az ásványi anyagokban szegény holdon nem használhatsz föld alapú mágiát, a sivatagos holdon pedig azokat, amikhez víz szükséges.

Kalandozás közben négy varázslóosztállyal találkozhatsz. A nevek utáni zárójelben a varázslathoz szükséges varázspontok (SP), a megtanuláshoz szükséges pontok (SLP) számát látod, valamint azt, hogy a varázslat harc közben elsüthető-e.

1. Heilung - Gyógyítás

Hand auflegen (3,1,i) - egy csapattagot gyógyít
Furcht lösen (5,2,i) - egy bepánikolt csapattagot nyugtat meg (így az nem fog kiszaladni a világból és a képernyőről harc közben)
Panik beseitigen (5,15,i) - az összes bepánikolt csapattagot megnyugtatja
Schatten lösen (8,3,i) - egy csapattag vakságát gyógyítja (trükkös ládák után szükség lesz rá). A vak csapattag nem tudja a térképet rajzolni, sőt, nem is igazán lát a labirintusokban. (Ki hinne...)
Figyeltétek, hogy ha magasabb tag vezeti a csapatot, akkor a 3D-s környék megfelelően magasabb nézőpontból látszik? Na az ilyen apróságok teszik az Ambermoont felejthetetlenné.
Blindheit heilen (20,8,i) - ua., mint előbb, az egész csapatra
Schmerzen lindern (15,5,i) - egy csapattag fájdalmait csökkenti
Krankheit heilen (20,10,i) - Kigyógyítja a csapatot a betegségekből; a játék közepétől egyre több dög képes megfertőzni, arról nem is beszélve, hogy ha Spannenbergben a hordókba nyúlkálsz, könnyen összeszedhetsz valami nyavalyát. A beteg karakter egyre gyengébb a harcban, és pihenés közben sem gyógyul úgy, mint a többiek, ráadásul a tulajdonságai minden egyes alvással tovább romlanak. Apropó pihenés: ha fogadóban vagy más fedett helyen alszol, az embereid egyből maximumra gyógyulnak. A szabadban vert táborhelyen ehhez két alvás szükséges.
Leichte heilung (15,5,i) - egy csapattagot gyógyít
Gift lösen (15,10,i) - Mocsárban, vagy harc közben a pókoktól szerzett mérgeket távolítja el egy csapattagból. Gyakran lesz rá szükség.
Gift neutralisieren (25,12,i) - Az egész csapatot méregteleníti (mint azt a jó fenekű olasz nőt a TV Shop rángógumija :)
Mittlere heilung (50,15,i) - Egy csapattagot gyógyít (a listán lefelé haladva egyre nagyobbat)
Vertreibe untote (15,10,i) - Elűz egy élőhalott ellenfelet
Zerstöre untote (50,15,i) - Megöl néhány élőhalott ellenfelet
Heiliges wort (100,20,i) - Az összes élőhalott ellenfelet kinyírja (csakúgy, mint egy később megtalált tárgy, a Heiliges horn)
Tote erwecken (100,15,n) Egy csapattagot hoz vissza az élők sorába
Asche wandeln (150,20,n) - Egy elégett csapatagot éleszt fel
Staub wandeln (250,25,n) - Egy összezúzott csapattagot éleszt fel
Grosse heilung (100,30,i) - Egy számmal nagyobb gyógyítás az egyik csapattagon
Massenheilung (150,20,i) - Minden csapattagot gyógyít
Wiederbelebung (250,30,n) - Minden csapattagot maximum LP-re gyogyít
Starre lösen (15,5,i) - egy csapattag bénultságát oldja
Laehmung heilen (30,10,i) - Megszünteti az összes csapattag bénultságát
Alterung heilen (50,12,n) - Visszaadja egy csapattag fiatalságát. Az öregedő csapattag minden pihenéskor egy évvel idősebbé válik.
Alterung stoppen (100,15,n) - Ua. az egesz csapatra
Stein zu fleisch (250,20,n) - Egy megkövült karaktert éleszt fel. A megkövült karakter hátizsákjában lévő

cuccok szintén kővé válnak!
Aufwecken (10,5,i) - Feléhreszti az elaltatott csapattagot
Irritation heilen (10,5,i) - A megzavart karaktereket nyugtatja meg
Drogen auflösen (25,10,n) - A drogok hatását szünteti meg egy csapattangal. Ha egy ilyen karakter kerül sorra a csatában, még a kurzor is megbolondul :)
Verrücktheit heilen (100,15,n) - Egy megőrült csapattagot gyógyít meg - még jó, mert ilyenkor a karakterek válogatás nélkül megtámadnak bárkit a közelükben.
Ausdauer kraeftigen (50,15,i) - Egy csapattag kitartását növeli

2. Alchemie

Gegenstand laden (250,20,n) - Ha szerencsésen sül el, feltölti a lemerült varázstárgyat. Ha nem sikerül, a varázstárgy megsemmisül. A játék vége felé találsz majd egy pipát, ami a varázslók MP-jét nyomja maximumra. Kb. húsz töltettel rendelkezik, aztán jöhet neki ez a varazslat (vagy az Enchanter boltja).
Licht (5,2,n) - fényt gyújt; a barlangokban, labirintusokban szükség lesz rá
Magische fackel (10,5,n); Magische laterne (25,10,n); Imitierte sonne (50,15,n) - egyre erősebb, egyre hosszabb ideig tartó fényt gyújtanak
Geisterwaffe (10,5,i) Megsebez egy ellenséges szörnyet
Essen erschaffen (25,10,n) - minden csapattag kap egy adag kaját. Miután megszerezted ezt a varázslatot, fütyülhetsz Einsteinre meg a többi okostojásra: varázsolsz nemi kajat, majd elmegy a csapat aludni. Mikor felébredtek, még több kajat varázsolhatsz, mivel az alkimista jól kipihente magát - és ez mehet a végtelenségig...
Fluch beseitigen (100,20,n) - Egy elátkozott tárgyat tisztít meg (lesz olyan tárgy, amit felvéve soha többé nem tehetsz le - hacsak nem használod ezt a varázslatot)
Blink (20,5,i) - egy csapattagot teleportál el harc közben új pozicioba. Ha több, kemény ellenféllel harcolsz, szukség lesz arra, hogy a gyorsabb karaktereidet csalikent az orruk elé küldd, majd ide-oda ugrálva előttük elvond a figyelmét. Ezalatt a varazslók szép kényelmesen leszedik őket a hatterból.
Sprung (50,10,n) - előreteleportálja a csapatot - hasznos lesz majd Moragon a trükkös palotákban, ahol a csapdák fölött vagy a pengék között kell áthaladni.
Flucht (50,15,n) - A csapat elmenekülhet további veszteségek nélkül. Mivel a jatekban nincsenek véletlen ellenfelek, minden dögöt le lehet és le is kell nyomni. Nagyon precízen kiszámították a készítők a szintlépeseket, ezért ha a finálében is helyt akarsz állni, verekedd csak végig magad az összes ellenségen. A játékra amúgy nem jellemző a túl sok agyatlan csata.
Wort des markierens (150,20,n) - a következő varázslattal együtt használható. Megjelöl egy helyet, ahová a
Wort der rückkehr-rel (250,20,n) teleportálhatsz vissza. A legtöbb labirintus úgy lett megtervezve, hogy ha egyszer végigmentél benne, nyílik egy rövidebb út, vagy pedig egyáltalán nem kell többé arra jarni. Néha azért jól jöhet.
Magischer schild (15,10,i) - növeli a csapat védettségét
Magischer wand (30,15,i) - ugyanaz, csak erősebb
Magische barriere (50,20,i) - ua., még erősebb
Magische waffe (15,10,i) - növeli a csapat támadóképességét
Magischer angriff (30,15,i) - ua., csak erősebb
Magische attacke (50,20,i) - ua., még erősebb
Levitation (25,10,n) - Lebegés. Lesznek olyan barlangok, amelyekbe úgy pottyan bele a csapat. Ilyenkor jegyezd meg a leérkezés helyét, mert ugyanott tudsz majd visszamászni kötéllel. Ez egyszer majdnem az őrületbe kergetett, mert nem találtam kijáratot, és nem volt kötelem a visszamászáshoz, sem pedig kimentett játékállásom a barlang előtt. Még jo, hogy két hét múlva eszembe jutott a Levitation..
Anti-magie-wand (25,5,i) - Védi a csapatot a mágiától (helyesebben a támadó varázslatoktól)
Anti-magie-sphaere (50,15,i) - Ua., erősebb kivitelben
Alchemistischer globus (250,25,n) - Fényt gyújt, a csapat védő- és tamadótulajdonságait erősíti, és védi a mágiától. Első alkalommal úgy játszottam végig a játékot, hogy nem használtam. Most már tudom, hogy állandóan elsütve kétszer olyan könnyű minden. Miután megszerezted, folyamatosan használd!
Hast (25,5,i) - Egy csapattag sebességét növeli meg egy fordulóra. (Hamarabb sorra kerül, többször támad egy körben, nehezebben találják el stb.)
Massenhast (50,10,i) - Az egész csapat sebességét növeli egy körön át.
Repariere gegenstand (100,15,n) - ha sikerül, megjavít egy törött tárgyat. Ha nem, megsemmisíti. (Load game)
Verdoppele gegenstand (250,25,n) - Ha sikerül, megkettőzi, ha nem, megsemmisíti a tárgyat. Ha bejön, nagyon hasznos! Vannak persze olyan tárgyak (a legjobbak), amiket nem lehet megduplázni.
LP-stehler (25,5,i) - A varázsló szintjétől függően több-kevesebb pontot vesz el az ellenfél LP-jéből
SP-sauger (25,5,i) - Ua, varázspontokkal.

3. Mystik

Monster wissen (5,3,i) - adatokat közöl az ellenségről. Fontos! Hogy megspóroljak nektek némi munkát, leírom a játék elején gyakrabban előforduló ellenfelek értékeit. (táblázat)
A többit mazsolázzátok ki, maradt még néhány tucat..
Identifikation (50,15,n) egy tárgyat azonosít és vizsgál
Wissen (15,10,n), Hellsichtigkeit (30,20,n), Wahrheit sehen (60,30,n) - beszélgetesekkor segit kideríteni, hazudik-e a beszélgetőpartnerünk. (Nem igazán tudtam használni, még az is lehet, hogy másra való)
Kartenschau (50,15,n) - térképet mutat
Magischer kompass (5,2,n) - iránytű
Fallen finden (25,10,n) - a térképre berajzolja az összes csapdát
Monster finden (25,10,n) - a térképre berajzolja az összes ellenfelet
Personen finden (25,10,n) - a térképre berajzolja az összes személyt (pl. a nagyobb palotákban segít megtalálni az NPC-ket)

toly. köv.

Horváth Péter

Név	szint	LP		támadóerő
Skelett	1	14	10	
Zombie	1	18	15	11
Ghul	8	60	40	20
Banshee	2	100	30	20
Minor Demon	10	150	70	45
Minen echse	2	140	70	40 (erőben varázslatot tud)
Minen spinne	2	10		50 (verrücktheit)
Wachgolem	10	350	15	

(Az utolso nem a jatek elejen van, de tőluk szinte garantaltan *idegbajt kapsz*: erősek, varazsolnak, raadasul critical hit-et is be szoktak vinni. Lesznek helyek, ahol pihenes nelkül kell tobb ilyen csapaton vegigmenni. A szokincsed garantaltan bővul majd

• Te is elakadtál?

OnEscapee

Emlékszik valaki az Another World-re? Hát a Flashback-re? Itt az új trónkövetelő - ezúttal egy magyar csapattól, az Invictus Team-től.

Az Onescapeee - mivel tokkal-vonóval van vagy 120 mega - csak CD-n jelent meg. Jellegét tekintve egy logikai elemekkel teletűzdelt ügyességi-akciójáték a kor színvonalán. A fejlesztők szerencsére nem ragaszkodtak hozzá, hogy egy csupasz 1200-esen is elfusson, és ez bizony meg is látszik a programon.

Lépten-nyomon teljes képernyős animációkba botlik az ember (gyönyörű halálokat fogsz halni...), fényeffektek, hullámzás, grafikus kártya támogatás, mindez teljes multitaszkban. A játékállást bármikor elmentheted, játszhatsz CD32 joypad-del (így a legjobb), vagy billentyűzetről; a logikai puzzle-okat pedig akár soros portra dugott egérrel is játszhatod. A játékhoz AGA vagy grafikus kártya szükséges, nameg 4 mega ram.

Gyorsan megemlítek egy negatívumot is, nehogy megunjátok a sok tömjénezést :).

A dokumentáció HTML formátumban található a CD-n szinte minden európai nyelven, beleértve a szerbet, finnt, horvátot, törököt satöbbi - csak a magyar hiányzik... Kár, mert a program egyébként beszél magyarul.

A jó ötperces intro-ból (még énekel is!) megtudhatjuk, mi is történt hősünkkel: jöttek az idegenek, elvitték, ám ő útközben benyomott nekik néhányat, amitől szépen megpusztultak. A hajó roncsait eszméletlen hősünkkel együtt - kidobták a roncstelepre. (Azt hitték ugyanis, hogy meghalt - köszönhetően a megmegszakadó kapcsolatnak.)

Itt vesszük át az irányítást.

A fejünk fölött előbb-utóbb megjelenik egy repülő tárgy, amit csakis azért fejlesztettek ki az idegenek, hogy a szemétdombon rohangáló humanoidokra lövöldözzön. Futás balra. Itt megtanulhatsz gurulni. A kidőlt fán csak úgy jutsz át, ha segítségül hívod a repülő szerkezetet - a robbanás ereje átrepít az akadályon. Ezután csalogasd oda a roncshoz. Repülő barátunk szétlövi, így máris szabad az út a mélybe. Vedd fel a csillogó tárgyat. A csápok után egyelőre ne menj be a sötétbe, inkább tovább jobbra. A mérgező növények előtt a falba dugd be az előbb felvett tárgyat. Most már mehetsz a résbe, valaki felkapcsolta a kedvedért a villanyt. A lelógó, hosszú nyakú állatot etesd meg denevérrel, és miközben falatozik, gurulj át alatta. Ne ugorj a szakadékba, ha nem muszáj (bár egyszer az anim kedvéért megpróbálhatod), hanem menj az átjárón felfelé. A mérgező vécseppeket óvatosan kikerülve fuss tovább... egyenesen egy pók karjaiba. Csalogasd elő, de mielőtt utolér, futás az átjáróba. Fordulj vissza, és a pók háta mögött menj el a sárga lelógó ágakhoz. Ugorj fel, és halászd ki a ragacsból az előző vacsora pisztolyát. Megintcsak át a résen. Itt jobbra szakadék, balra sziklafal

Ez volt az első húzós rész a játékban... Lőj bele a sziklákba, majd GYORSAN futas az átjaróba. Ha túlélted, gyere vissza, a jobboldali szakadékot feltöltötték a lehulló szikladarabok.

Továbbmenve a zöld dögöt nem szabad lelőni első pánikban. hanem szépen zavard a lövésekkel jobbra, egészen a kígyófészek alá, és durr bele. (Itt is érdemes egyszer máshogy csinálni, különben lemaradsz a nagy kígyóról.) Menj be a vízesésbe, a bogarat pedig ugord át, különben csak a tornacipőd marad a képernyőn. . A kígyó előtt átjáró csalogat - ne dőlj be neki, inkább erős lövés a kígyóba, és futás át alatta. Látszólag zsákutcába kerültél, de szerencsére a kép bal szélén találsz egy átjárót. Menj be. Ezután választhatsz egy megrázó élmény és a zuhanás között... A zsilipet a számítógéppel zárhatod le, állj elé és most kivételesen LEFELÉ húzd a joy-t. A lifthez ismét csak egy puzzle-t kell megoldanod: kösd össze az azonos színű lámpákat úgy, hogy a vezetékek ne érintkezzenek egymással.

A következő pályán a teleport egy orvosi szobába visz, ahol feltöltheted az energiád. Ha a robotok túl zűrösek, néha menj vissza feltöltődni. A kis robotokon, amik félreérthetetlenül hősünk legnemesebb testrésze felé nyúlkálnak fogóikkal, egyszerűen fuss át. A gránátokat hajigáló robot előtt újabb puzzle. Megoldás előtt persze érdemes likvidálni a hajigáló gépet, nehogy félórányi agymunkából visszatérve kinyírjon, és kezdhesd elölről. A puzzle megoldasa: a bal oldalon 3 függőleges, középre egy-egy vízszintes, jobbra pedig 4 függőleges vonás kerüljön. Most már átmehetsz a jobbra lévő ajtón.

A pajzsnak eltart egy ideig, míg átrendezi magat, tehat állj a bal széléhez, fordulj jobbra, majd gyorsan fuss el balra. A kutyákat csalogasd vissza a pajzshoz. Ha elég gyorsan futsz, lesz elég időd balra fordulni, és ezzel a pajzsot a kutyák ellen fordítani. Most jöhetsz jobbra - az aknák eléggé idegesítőek, de ne feledd: bármikor visszamehetsz gyógyulni. Ha gurulsz, a fenti robotok nem érnek el.

A villogó piros nyilaknál jegyezd fel a szimbólumokat, mert a következő puzzlehoz szükség lesz rájuk. A kutyáknál találsz egy tornászó emberre emlékeztetőt, a pajzsnál egy csonka 3-ast, egy harmadik helyen pedig egy inverz G betűre emlékeztetőt. A sorrendet szépen próbálgasd, amíg be nem jön. (Na jó, tornatanár, G, 3...)

Ezzel beindul a balra lévő teleport. Itt lesz egy jó kis csetepaté, még szerencse, hogy a hátad mögött újabb energia-feltöltő mezőt találsz, így nem lesz nehéz végezni a fiúkkal. Jobbra ismét egy teleportot találsz, ami egy mérges gázzal teli helyre visz. Itt nincs elég időd arra, hogy jobbra továbbfuss, inkább szedd fel a lábad előtt heverő mágneskártyát. Ezt abban a helyiségben tudod használni, ahol a lebegő aknák voltak. Megnyílik az ajtó, menj be. Húzd le a kart, majd menj vissza az elgázosított helyre - mint látod, kiszellőztettünk... Újabb harcok várnak rád, a fehér robotokra különösen figyelj, mert néha hátulról jönnek, és nem elég nekik egy lövés.

A pálya végén találkozol hasonmásoddal - már csak ő áll közted és a város között. Mikor a piros gömbbe lősz, ő is átvált vörösbe. Ha ilyenkor találod el, csökken az ereje, ha máskor, akkor tulajdonképp saját magadra lősz! Ha végeztél, futás tovább, méghozzá olyan gyorsan, hogy a repülő rondaság ne érjen utol. Ő egyébként még többször a szívbajt hozza majd rád... A tartályba lőj bele először balról, majd miután betöltötted a játékállást (hehe..), a jobboldali képernyőről. Balra a víz alatt egy energiafeltöltő hely vár. Gyere néha vissza tápolni. (Pár képernyő lefelé, majd a fenéken egyet balra - ne totojázz sokat, mert megfulladsz.)

Itt a lap alja... Folyt. köv.

Horváth Péter

• Három betű, amire fél évtizedet vártunk...

Az előzmények

A DID '93 nyarán már majdnem kiadta a TFX-et. A külföldi újságokban az árlistákra is felkerült, mivel a kereskedők azt gondolták: mire az újság megjelenik, már kapható lesz a játék.

Nem így történt. További négy évet kellett várni arra, hogy a CU Amiga felkarolja a projektet és a 97/novemberi szám CD mellékletén most már tényleg kiadja a legjobb amigás szimulátort. Akik csak a CD-t vették meg, azok bizony lemaradtak a leírásról, amit - feltehetően üzleti okokból - a CU Amiga oldalain olvashatnak a szerencsés kiválasztottak - ráadásul folytatásokban. Még jó, hogy az AMIGAonly is vette a fáradtságot hehe...

Az ok, amiért a 93-ban már majdnem teljesen kész játék idáig nem jelent meg, akár a C= körképeként is felfogható: a konverzió készítői nem tudták belezsúfolni a játékot 2MB memóriába. Az akkoriban megjelenő 1200-esek 2 mega rammal rendelkeztek, és "hála" a Commodore politikájának, egyszerűen fel sem merült, hogy a vásárlók előbb-utóbb bővíteni fogják a gépüket.

Mindegy, a játék itt van, és a mai átlag konfiguráción még gyors is. A Frontier óta nem jelent meg hasonló színvonalú szimulátor (a JetPilot készítői tanulhatnának a TFX sebességéből).

Gépigény, telepítés

A játékot vinyóra kell telepíteni. Többféle, különböző processzorokra optimalizált változat létezik. A 60-as processzorral sajnos a 40-es változat lefagy, az fpu-s viszont működik. A program elfut 68000-es procin is, lényeg, hogy legyen 6 mega ramod. Csak AGÁ-n fut (mondjuk emiatt nem nagyon értem a 68000-es támogatást), OCS-en vagy grafikus kártyán nem.

Mitől a legjobb?

Ez az egyetlen texture mapped repülőszimulátor, amit ismerek. Persze most nem a manapság megjelenő psx-es textúracsodákra kell gondolni, a mintázatok inkább a hegycsúcsokon, a repülők farkán láthatóak.

A játékot több szinten játszhatod - nem igazán nehézségi fokozatról van szó, inkább eltérő játékstílusokról. Az arcade módban az ügyességen van a fő hangsúly, nincs lezuhanás, gravitációs mellékhatás, csak az ellenfél likvidálásával kell foglalkozni. A másik véglet a military spec. változat, ahol az oldaszéltől kezdve az aerodinamika törvényein át a pilóta agyának vérellátásáig minden apróságra figyelned kell.

3 géppel repülhetsz a játékban: az Eurofighter 2000-rel, a Lockheed F-22-vel és az F-117-A-val, vagyis a lopakodóval. Irányíthatod őket egérrel (arcade mód), billentyűzettel vagy joyjal. Jó sok billentyűzet-parancsot kell megtanulni, mielőtt beleveted magad a játékba. A trainig-et javaslom, ott ugyanis szép fokozatosan kell bevetni egyre több eszközt és trükköt. Ha a Tour of Duty-t vagy a Flashpoints-ot választod, előbb végig kell csinálnod ezt a 10 küldetésből álló sorozatot.

Az **arcade** sima légiütközetet jelent öt választható nehézségi fokozattal. Nem zuhanhatsz le, viszont lelőhetnek. A gépet a program fegyverezi fel, ezzel sem kell törődnöd. Üzemanyagból és lőszerből végtelen mennyiség van nálad.

A **Simulator** sima sétarepülés - nincs elérhető célpont, nem halsz meg, egyszerűen csak repkedsz fel-alá -, mondjuk meglátogatod Budapestet - mert az is a játékban van ám... Kiválaszthatod az időjárást, a terepet, a napszakot, azt hogy honnét indulsz: anyahajóról vagy a szárazföldről.

Tour of Duty - Csatlakozol az egyik szakaszhoz, és részt veszel akcióikban a Föld legkülönbözőbb részein.

Flash points - Öt történet, öt küldetéssorozat. Tőled függ a történet kimenetele - ha jól végzed el a feladatokat, könnyebb dolgod lesz a további küldetésekben. Hírek, sajtókonferenciák, ENSZ Biztonsági Tanács ülések, parancsok gondoskodnak a hangulatról.

A szóközzel ugrálhatsz a küldetések között.

A fontosabb billentyűk:

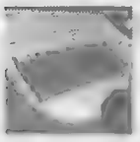
Esc - kétszer lenyomva katapultálsz
Funkcióbillentyűk - Különböző nézetek.
F1 - előre
F2 - balra
F3 - jobbra
F4 - hátra
F5-F7 - külső kameranézetek
F8 - rakétanézet (többször nyomd le a különböző nézetekhez ill. a rakéták közti váltáshoz)
F9 - ellenfél szemszögéből
F10 - pilótafülke
A +- a tolóerőt szabályozza.
Az **enterrel** a légi, a **backspace**-szel a földi célpontok ellen használt fegyverek között választhatsz.
Shift+Q - kilépés DOSba vagy a játék elejére
A - autopilot
B - fékezőszárny
M - térkép
W - kerékfék
***** - utánégető (több fokozatban)
P - szünet
H - horog a hajóra szálláshoz
9,3 - nézet fel, le
R - a radar hatósugarát állítja 50, 30, 10, 2 mérföld között
S - lopakodó üzemmód
Help - váltás Pal/NTSC között
kurzorbillentyűk - a lézercélzó irányítása
Z - lézercélzó be, ill. aktív (angol billentyűzet!)
X - lézercélzó célpont törlés
G - kerék ki-be **[ ]** - a bal és jobb motor ki-bekapcsolása
T - időgyorsítás türelmetlen játékosoknak

A játékállást a gép a küldetések végén automatikusan elmenti. Ha teljesítettél minden célt, a program a következő küldetésre ugrik.

A következő számban kaptok némi útmutatót a fel- és leszálláshoz, a lézerrel való célzáshoz.

Horváth Péter

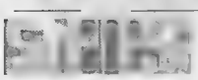
AMIGA, MAC & PC PRODUCTS:



The Hidden Truth
Women on The Web
Women on The Web: EXPOSED

AMIGA CDROM PRODUCTS:

AGA Experience Volume 2.
AGA Experience Volume 3.
Utilities Experience Volume 1.



Addr.: 13 RUSSEL TERRACE, MUNDESLEY
NORFOLK, NR11 8LJ UK

AMIGA CDROM GAME:

Escapee
(The Victus Team)

Foundation

GENETIC SPECIES

Végre megjelent a Genetic Species, kiáltottam fel, mikor egy gyanúsan nagy méretű csomag fityegett a postafiókunkból kifelé. Nem is bírtam ki, ott helyben felbontontottam iziben, és lass csodát, valóban az volt benne. Csak azt tudnám, hogy miért vártak vele annyi ideig...

Akkor először is lássuk a hardware igényeket: AGA vagy grafikus kártya (libs/rtg-n keresztül), 68020-as vagy nagyobb processzor, (030/50 ajánlott..) és minimum 8 MB FastRAM (16 mega ajánlott), némi merevlemez a gépünkbe, valamint egy legalább 2x sebességű CD meghajtó.

Nosza, itt ez a 040-es A4000-es vagy benne AGA, meg 8 MB FastRAM, winchester is, meg 4x CD is... lökessük bé a játékot, gondoltam nagy merészen.

És amikor megláttam az intro animot... abban a pillanatban rájöttem, hogy miért késett ennyit ez a játék. Valószínűleg az animációt renderelték. A Final Odessey SG-n renderelt intro-ja utan már-már azt hittem, hogy ezt felül sem lehet múlni, de be kell, hogy valljam, tévedtem. Rövidre fogva annyi a sztori, hogy el kell repülnünk a Contex nevű kis "cégecske" holdbázisára. Felszállunk, repülünk, lőnek, visszalövünk, az ellenek felrobbannak, odaérünk, leszállunk. Csak

ennyi? - kérdezhetnétek. Csak ennyi válaszolhatnam. De ez olyan profi módon megoldva, amit Amigán én még nem láttam. Lazán veri a Tower Assault intro-ját... Aki ismeri, az tudja, hogy miről van szó. Olyan fantasztikus hangulata van, hogy ihaj. A zene is ütő, főleg a harcnal azok a kis szimfónikus részek. De mégis akkor akadtam ki a legjobban, amikor a hajó leszáll a Contex bázison. Az egész csaknem rajzfilmszerűen "valóságos" Egyszerűen nem tudok mast mondani, csak azt, hogy tökéletes. Javaslom, hogy egyszer mindenki nézze meg egy nagykepernyős TV-n este. Talán még a család is élvezni fogja. (igaz, egy 4x sebességű CD-meghajtóban kicsit szek-el néha, de annyi baj legyen!) Ezek után némi credits (szintén gyönyörűen "dizájnolva"), majd a játék.

Az intro ott ér véget, hogy leszállunk a bázison, és belépünk az épületbe. A játék

pontosan itt folytatódik, előtte azonban egy kis állítgatási lehetőség. A beállításoknál éri az embert az első szomorú meglepetés, miszerint, ha csak 8 mega RAM riceg a gépében, akkor bizony max 256*200-as felbontásban bír nyomulni, vagy pedig ki kell kapcsolnia a hangot. Ugyanis, ha növeljük a képernyőméretet, akkor bejön egy wb-ablak és kiírja, hogy nincs elég memória... Viszont ha kikapcsoltuk a hangot, és felnyomta 320*256-ra a felbontást, akkor később mar nem bírja visszakapcsolni a hangot, més akkor sem, ha visszaveszi a képernyőméretet. Hopp, egy bug. Megoldás: el kell törölni ilyenkor a Prefs/Env-archive -ból a Genetics nevű file-t... 16 MB-os userek ettől megkíméltettek. *(Mar megjelent az első patch - a törd.)*

Az erőgépeseknek szomorúsag, hogy nincsen nagyobb felbontás, mint 320*256, meximum 256 színű a game és nincsen PPC tamogatás. Ebből valószínűsíthető, hogy az Amigások közép-táborának akart kedveskedni a Vulcan Software, de...

Ha lassú a gépünk, akkor levehetjük az ablakméretet, vagy akár a plafont-padlót, viszont így felháborítóan wolfeinsten-szerű lesz a dolog. Szerencsére van még olynan lehetőségünk is, hogy low detail-ben (rosszabb minőségben) nézzük a plafont, meg a padlót, és akár már ez is 20%-os sebességnövekedést jelenthet. A hangok kezelése AHI-n keresztül történik, tehát, amennyiben lassú a dolog, akkor érdemes a hangot is kikapcsolni. (esetleg némi kárpótlást nyújthat a CD-zene) A Buffering menüpontnál beállíthatjuk, hogy GFX kártyánál single, AGA-nál meg double legyen a buffering. Ez az optimális. Ezek után még kellőképpen megkavarhatjuk az irányítást, meg a nehézségi fokozatot, beállíthatjuk, hogy legyen-e fegyverkijelzőnk, meg mutassa-e, hogy hová lövünk. (hova, hová? mindenhová...) Miután ezeket megemésztettük, bekapcsolva hagytuk a hangot, meg a CD zenét is, (csak úgy az igazi, higgyétek el...) nyomulhatunk a játékkal kifulladásig. DISCONNECT

Mielőtt még megnyomnátok ezt a gombot, elárulom a nagy titkot legközelebb már csak az itt-ott előforduló terminăloknál lehet újra állítgatni, tehát vigyázzunk, mit állítunk...

Kerettörténetet már írtunk róla néhányszor, de azért elmondom, hogy a játék lényege nem más, mint életben maradni, mialatt szépen kiirtjuk az összes ellenséget. Ez gondolom, most sokakat meglepett. Ha szükségesnek érzitek, akkor valakit rávehetek, hogy játssza végig, rajzoljon térképet, meg ilyenek, de szerintem ez nagyrészt felesleges... Ezért inkább jöjjön a szereplők bemutatása: (ők az ellenség)

Security Soldier (biztonsági ember)

Könnyű fegyverzet, kis páncél, eszményi ellenség. Néhány találat a kis .44-esünkből és neki annyi. Az a fő, hogy ha találkozunk vele, akkor előbb lőjünk, és csak utána kérdezzünk. Eléggé hülye ellenfél. Ha megsebesül, elszalad.
Páncél: Light ergo suit
Fegyver: .44 pisztoly

Security Officer (biztonsági tiszt)

Ez egy upgrade-elt Security Soldier. Kicsit keményebb, gyorsabb és okosabb, mint a másik. Általában fontos - titkos - szobákat szokott őrizni, tehát, ha ilyet lövünk, akkor nem árt jól körül-nézni...
Páncél: Upgraded ergo suit
Fegyver: .44 pisztoly

Cyber Scout (cyborg felderítő)

Ez egy aranyos kis szerkentyű, amely néhány láb magasan cirkál itt-ott, és ha meglat minket, akkor lövöldöz. Eléggé buta, de erős a pán-célzata. Jó gyors, tehát legyünk résen.

Face Hugger (arctámadó?)

Kis pókszerű mütyür, amely laboratórimból szabadult ki (szokás szerint). Nagyon gyors, és kedvenc mulatsága az, hogy meglátva minket savat köp ránk. Valószínűleg gyomorsav-túltengésben szenved. Ezért lőjük is le gyorsan, ne hagyjuk szenvedni.

Engineer (mérnök) - becenevükön Dirt Rats (koszpatkányok)

Ők kezelik a rendszereket. Elég egyszerű ellenfelek, csak vigyázni kell, hogy ne menjünk nagyon közel hozzájuk, mert akkor elkezdenek minket ütlegelni egy tűzoltócsákánnyal. Páncéljuk nincsen.

Commander (parancsnok)

Ő a legveszélyesebb emberi ellenfelünk. Ha meglát, akkor egyből gránátokat kezd hajigálni a fejünkre, ami nem a legilledelmesebb dolog a világon. Viszont sok tiltott területet ő őriz, vagy pedig nála van az access card. Lelövendő.

Zombies (zombik)

Némi genetikai melléktermék. Lassú, de nehez lelőni. Szerencsére gyenge a fegyverzete. Helyenként kissé rohad. Guszta.

Gel Man (zseléember)

Ez egy érdekes fazon. Nem olyan, amilyent minden diszkóban láthatunk, ámbár hasonlóan undormány... Egyébként egy vadiúj genetikai fejlesztés eredménye. Veszélyes...

Mantis (Saska)

Aranyos kis repkedő sáskaszerű képződmény. Igaz nem eszik meg mindent, amit lat, viszont psi-fegyverével komoly sérüléseket okozhat nekünk. Nemcsak a pszi-hénknek..

Mechanoid

Baromi erős védelmi egység. 90%-ban gépiesített ember. Erős páncélzattal bír. Eléggé buta, valamint szerencsére nincs is belőle túl sok.

Scientist (Tudós)

A laboratóriumokban találkozhatunk a fajtájával. Páncélzata nincs, csak szép fehér köpenye, meg gyenge fegyverei. Vannak olyan helyek, ahová csak ők mehetnek be.

StormTrooper (rohamosztagos)

Hát ezek jó kis agresszív figurák. Sőt kifejezetten a behatolók (mint mi) elpusztítására kondicionáltak őket. Ezt lézerpuskával igyekeznek megcselekedni. Páncélzatunk könnyű, de elég mozgékony figurák...

Chameleon Soldier (kaméleon katona)

Eléggé veszélyes ellenfelek, amit főleg fegyverüknek (assault rifle), valamint kaméleon-típusú bőrüknek köszönhetnek. Nehéz észrevenni őket, de ha a falat lőttük és valaki meghalt, akkor valószínűleg az egy Chameleon Soldier volt...

Wolfhead (farkasfej)

Talán a legveszélyesebb egyed, aki ránk támadhat. Egy valódi gyilkológép. Bal kezében egy rakétavető van, amely ha eltalál minket, az nem túl egészséges dolog. Néhány Wolfhead fel van fegyverezve még egy Vulcan minigun-nal is.

Space Pilot (űrhajó pilóta)

Amikor éppen nem űrhajózgatnak a világűrben, akkor a komplexumban mászkalnak, és gránátokat vetnek ránk gránátvetőjük segítségével. Hm. Páncélzatuk az űrruhájuk. Nem valami nagy durranás.

Battle Cyborg (Harci Cyborg)

A legfejletteb ellenfél. Teljességgel kibernetizált organizmus. Emberi értelemmel bír. Egy lángszóró van nála, amellyel ha eltalál minket, könnyen meg is sülhetünk, sőt, ha kétszer is eltalál, akár kétszersültek is lehetünk. Jó combos ellenfél. Lehetőleg gyorsan végezzünk vele.

A játékról még egy pár szót:

Az ellenfelek AI alapuak, azaz mindegyik egy bizonyos szintű mesterséges intelligenciát képvisel. Tehát, ha lövünk, mint egy őrült, akkor az összes közelben lévő ellen oda fog csődülni, hogy letőjön minket. (itt számít az, hogy milyen hangos egy fegyver). Azonkívül segítenek is egymásnak, vagy elbújhatnak, és lesből lövöldözhetnek ránk, illetve, ha nagyon megsebesítjük őket, akkor elszaladnak.

Ezt jellemeztem úgy az ellenfelek leírásánál, hogy okos-é, vagy buta. Ja és keressétek a titkos szobákat, meg a kulcsokat...

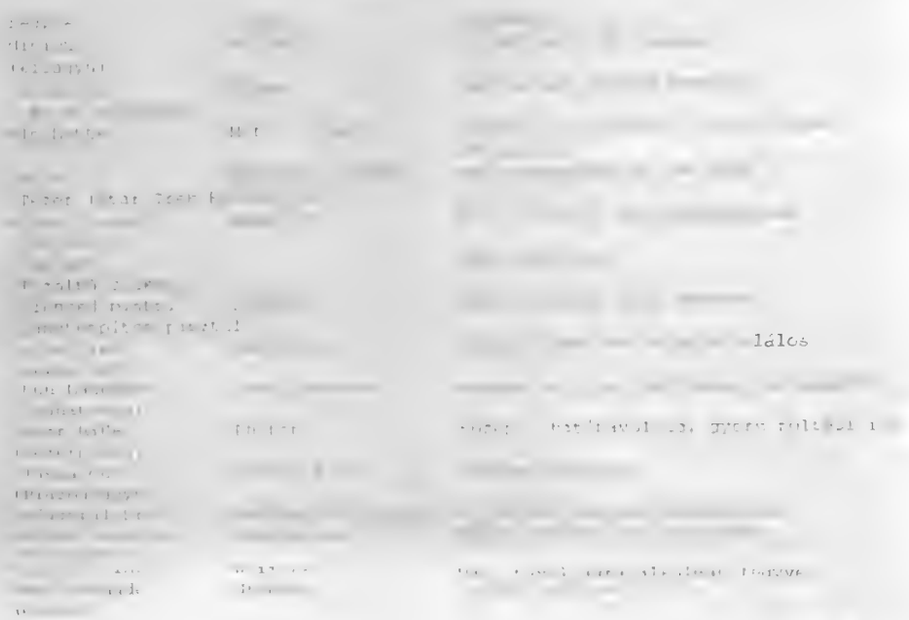
Pálya- és egyéb kódok:

DYSFUNCTIONAL	- 2. szint
ANTIMATTER	- 3. szint
EYEOFTHESTORM	- 4. szint
CAFFEINE	- örök energia
DANGERZONE	-akciófilm effektus (kifogyhatatlan lőszer)
FRAMECOUNT	-kiírja, hogy éppen hány fps-sel megy a játék

Ha ti is úgy gondoljátok, akkor folytatása következik...

Magic

Nézzuk, mit használhatunk az ellen ellen?



AMIGAnica HUNgarica #2..

"It's will end your windows session, again! - and finally???"

Miután Louise kijelentette, hogy ő nem fog írni reportot a partyról, ezért nem maradt más, aki az AMIGAonly szemszögéből leírhatta volna a cikket. Az alant olvasott sorok az általam látottakat, érzetteket tükrözik, sőt még a fényképeket is magam fényképeztem :) Tehát akkor íme:

Egy party élményei látomásokban. Ahogyan Magic "látomta"
1998. május 30. amigás party a FuckYa klubban. Eddig jól hangzik.

Előzmények: Louise említette, hogy lesz. Legyen. Újságot megcsináljuk, díjakat adunk, "ócsó" projektor lesz, mi kellhet még? Állítólag ezer ember szervezi, baj nem lehet. Oké, mondom, oké.

Folyamatosan kapom jegyrendeléseket, hol telefonon, hol e-mailben. Nem baj, mondom mindenkinek: keresd bigfoot-ot, vagy rutinból forwardolom neki a mail-t. Az idő múlásával az emberek kissé nyugtalankodni kezdenek. Én is. Visszajön lORD mester külföldről, elmondja mindenkinek, hogy a jegyeket nem az AMIGAonly, hanem Bigfoot intézi. Az emberek kissé megnyugszanak. Én nem. Pár nappal a party előtt megcsinálom a különszámot (free, mint mindig - jaj, "defaszagyerekekvagyunk"), 150 pédány, 12 oldal, ki fogja ezt behajtogatni?? Elkezdem, megunom.

Party előtt NBA-döntő. Hajnali ötig tart. Mondom, nem megyek oda reggel, csak vmikor kora délután. Mondják OK. Louise mondja, vegyek majd jegyet. Kérdezem, mi van? (mikor a Scenestre vittem valami RAM-ot Amigás price-nak, mint AMIGAOnly két ingyenjegyet is kaptam...) Mindl. Hatszáz forintja még csak akad az embernek.

Délben Louise kelt, hogy jó lenne már beesnem, mert meg kellene csinálni a szavazólapokat. Kissé nyugtalanná válok. 2 napja másoltam fényileg 450 kétoldalas A3-as lapot, ha korábban mondják belefért volna még 300 A4es is... Nem mondták. Van ilyen.

Ebéd. Indulás. Csengery utca. Szemerkélő eső. Kapunál jegyszedő. Mondom egy jegyet. Kérdi ki vagyok. Mondom Magic of AMIGAonly. Nem esik hasra. Kissé csalódott vagyok. :) 192. ember vagyok. Nem baj. Jobb később, mint soha. Zsebrevágom a jegyem. Beengednek, de barátian utánam szól még a jegyszedő, hogy tűzzem ki a jegyem, mert esetleg ki fognak hajítani. Kissé félve lépek be, de szerencsére sehol kétajtós szekrénnyi kidobóemberek.

Megnyugszom, megyek a színpadra. Útközben kézfogások, "régnemlátott" emberekkel pofavizit. Ez egy party, ugyebár.

Színpad. Crimson Jihádnyi hangerő és alkoholfok. Több zaklatott ember. Érdekes, a színpadon kívül mindenki nyugodt volt. Talán a nagyság átka, talán más. Zorba kezembe nyom 3-4 lapot. Azt mondja ezek a szavazólapok. 1 lapon kb 3 dologra lehet szavazni. Röhöges. Jó vicc. Kidérül, hogy nem vicc. Elkomorodás. Elmegyek szavazólapot készíteni. Végül is tavaly sem volt máshogy. Akkor meg mi a baj?

Városban mérsékelt tömeg. Munkahely. Lehangoló ilyenkor. QuarkExpress izzítva, szavazólap elkészítve, sokpéldányban lemásolva. Vissza. Közben filmet teszek a fényképezőgépbe, hátha úgy jobban fog működni a dolog. Visszaérek. Belépőjegyem kitűzve, senki sem dob ki. Hm.

Szavazólap átadva. Kissé megnyugszanak a kedélyek. Kissé. Azt mondják SlamTilt compo következik, lassan. Chrisnél lehet jelentkezni. Chis hátán felirattal mászkál, hogy mindenki megtalálhassa. Így olyanoknak is sikerül, akik nem akarják. Körülnézek. Amiga ruleZ stáb csaknem megvan. Sztárfotó, később lesznek a többiek. Dream Faktary. FOnt. És a többiek is, szép számban. Tavaly, mintha többen lettek volna. Nem baj, még jöhetnek. (délután 4kor? ugyan már...) Soksoksok AMIGA, kevesebb C64, némi PSX adja meg az alaphangot. A zene szól. Ez sem baj, hiszen ki akar itt beszélgetni. Ja, csak kb. 199 ember, meg én. Mindegy a folyosón lehet.

Jön soksok ember. kérdi mi van? Mi lesz? (azt hogy mi volt, kevesebben.) Mondom, nem tudom, én csak egy vendég vagyok, megvettem a jegyemet, most szórakozom érte. Jó vicc, mondják és nevetnek. Ez nem vicc mondom és nevetek. Nevetünk. Amigás party.

Louise elhatárolódik a party szervezésétől. Van ilyen. Végül is mi megtettük a magunkét. Igaz party-lap, meg projektor nélkül is lehetne party-t szervezni. De díjak nélkül aligha. Sőt compo-k nélkül sem. *(nem beszelve a szponzorokrol, akik most jó idegesek, hogy nem említik őket az újsagban - a tord.)* Erre néhányan rájönnek a színpad mögött is és úgy döntenek, hogy végre kezdődhet a SlamTilt compo. Jó dolog, szep dolog, de talán nem a projektoron kellene nyomatni. Esetleg csak a döntőt. Esetleg azt sem. Mindl.

Beszélgetek Chrissel, miközben egy dude kb. három milliárdnál járhat, pontszámilag. Szerintem egy kissé már unhatja. Mert mi már igen. Nem baj, mondja Chris, a döntő fejreállított monitoron fog zajlani, hátha úgy nem fog olyan sokáig tartani. (persze ha még befejeződnek ma az elődöntők) Lemegyek a színpadról. Néhány ember feszülten figyeli a Slamtilt compo-t. Ezeket telébresztem. Szerencsére a többieknek sikerült más szórakozást találni. Színpad előtt a teljes magyar amiga buseness nyomul. Petike és Bozó, vagy Bozó és Petike. Ahogy tetszik. Erőgépek, 17colos monitorok. Többen sóvárogva nézik. Hiába, nálunk az alap még mindig A1200+030. Szerencsére már egyre több a nagyobb gép. Bozónál Amiga képernyőn ablakban PSX fut. Sokan elájulnak. Pedig csak jó kis trükk. Picasso96 Rulez felkiáltással továbbálok. PCPince, projaktor mellett. Amigás Myst, Amigás Quake (hm. mint a pOS...) soksoksok CD. Csak úgy kitéve, bárki megnézheti. Nézegetik is sokan. Talán vásárolnak is. (Később Petike elmondja, hogy végig ki volt téve "nagydoboznyi" CD, de egy sem tűnt el belőle. Mega THanX a látogatóknak. Azért figyelmeztetni kell majd, hogy ez nem szokásos azért más partykon. Sajonos nem.)

Slamtilt után némi szünet. Zorba lefekszik aludni. Igaz, ő a főszervező, megteheti. (...) A színpad mögött ugrásszerűen nő a részeg (akarom mondani felhőtlenül vidám) emberek száma. Lay más teljesen magába zárkózott, csak néha küld el valakit az anyjába. Poko egy I Love Commodore bögrével nyomul. Elbeszélgetünk az Amiga jövőjéről. Poko megnyugszik. Amúgy sem egy nyugtalan ember.

Szegény Chris és Bigfoot, meg még egy-két dude önjelölt szervezőként próbál valamit működni. Több-kevesebb sikerrel. Nem rajtuk múlott. PPC bemutató, Picasso96 bemutató. Lesz nem lesz. Míg a színpadról odaérek Bozóig (2 méter) kb. háromszor változik. Bozó és a rendezők között ingázok, mint egy libegő. Többen is ingerülten kifakadnak, hogy ha annyira akarom, akkor legyen, de akkor most/nem most/mégis most. Mondom, várjunkvárjunk nekem tök mindegy. Bozónak is. Igaz reklám, de azt hiszem már az elején elment a kedve az egésztől. Nem csoda.

Picasso96 bemutató megtartva. Érdeklődés van. Jó kis kártya. Többen roszszul lesznek az árától. Nem baj, kellett ez a kis prezentáció. A "PSX emulárnál" vidámság, meglepődés, nagy röhögés. PSX-enn nyomulók nem figyelnek oda. Igaz nekik is van ilyen. Ilyesmi. Majdnem. Nem érdekes.

Ice partitajm!
FAKLYA KLUB

Zorba felébred. Kis eszmecsere a pultnál. Nemi frissitő senkinek sem árt. Zene compo-k. Kicsit hallgatom majd kimegyek. X-Deamon szidja Datanetet. Van ilyen. Beszélgetések. Kis csoportokban, nagy dolgokról. Büfé jól megy. Phoenix mestert elfelejtem lefényképezni. (na majd legközelebb) C64 muzak. Jó. Csak kicsit tömény. Nagyon tömény. Gyorsan a folyosóra. AMIGA RuleZ. Beszélgetés. Mondom, ha legközelebb csinálok party lapot, akkor abba ti is szálljatok be. Mondják: OK. (Magic őregszik es lustul) AMIGA RuleZ 4. is fogy. Kis technikai útmutató. Neha jól jön. Nekünk is jól jött volna anno, csak nem volt kitől. Mindl.

Újra színpad. Gabryel es Lay összecsapnak. Lay instabilabb. Be is lökik hátra némi szék meg cucc közé. Még a söre sem löttyen ki. Amigások kozött felesleges dolog. Szlnpadon főleg. Rendezők között, pedig abszolúte. Fate is itt van és ő mégsem tör senkit össze. Igaz itt nincsenek pc-sek.

Lord és MrPixel újra a színen. Lordnak jön egy-ket dude segíteni. Jól jött a dolog...az előadás egy kissé csiszoltabb lett a múltkorihoz képest. Amiga öröm az isemrtebb nótáknál.

Grafika compok. C64 grafika frenetikus. Nekem is van C64em. Valamikor próbáltami is vele rajzolgatni. Nem semmi. Hangos kiáltozások scan, 24bit, raytrace. Hm. Amiga GFX is jó. Nekem mindegyik jó. Igaz szervezői státuszomból annyit megtartok, hogy most sem szavazok.

C64 demo/intro compo. Leirhatatlan. Rettentő. Félelmetes. Aki programozott már C64en az tudja miről beszélek. Aki meg ott volt az látta is

AMIGA intro. Jó, csak kevés. NAGYON kevés. Hol van MB-ék demoja? Pedig azt mondják, hogy nélunk mennyi remek programozó van... (ezt egy lengyel Amigás dude levelezte nekem egyszer. Pedig náluk aztán van mit az Amigába aprítani.

A speciális compo-k kissé dombak a szinten. WB-Grab, Group Logo. De a többség gondolom szívesebben látott volna több demo-t.

Wild compo. Elég wild. A C64 itt is toppon van. Erdekes. Pedig annak idején már annyian leírták az öreget.

Utolsó compo. Alaplap/géptörő verseny. Nem crack. Igazi. Brutális. Első tagnál kiderül, hogy ne is olyan egyszerű egy többrétegű forrasztott nyákot szétverni kézzel. A rutonosabbja kesztyűben, a még rutnosabbja tűzoltócsákánnyal. Alaplapok törnek. Nagy a tét, hoszen aki nyer, az egy igazi gépet törhet. Háttérben a projektoron egy digizett ANIM amint Bozóek éppen egy sufniban törnek zúznak pc-ket. Háttérnek tökéletes. Színpadon durvulás. Itt-ott vér folyik. Valaki majdnem elvágja a 220 kábelt egy skeres csapással. Az alaplapok röpülnek. Egy kirepült nagyobb darabtot egy segítőkész ember vissza akar tolni a színpad közepére. Kézzel. 5 centi híján ujjatlan kesztyűt kellene hordania. A délelőtt+délután összes energája mintha felszabadulna nézőben, törőben egyaránt. Hatalmas örjöngés. Cirkusz van. Kenyér nincs, esetleg a büfében, de nincs ember aki most kimenne érte. Többen fényképeznek (én is) egy ember videozik, az első sorban rekedtek szemük világát óvják a szétrepülő alkatrészektől... pedig a dobozra rá van írva, "szembe ne kerüljön..." Győztes nincs, igaz vesztes sincs. Ketten törhetik a 386ost. Váltott csákánnyal dolgoznak. A gép hamar megadja magát. Többen beszállnak rugdosni. Tökéletes lincs-hangulat. Ha valaki ott a pc védelmére felszólal agyonütik. (szó szerint) Forr az emberek vérében a szesz, a szer vagy a kóla. (ahogy tetszik) A technikát talán még a Lyoni szatócsok is megirigyelhetnék. Egy pszichiáter frankó kis disszertációt írhatna az ittfelszökött aggresszióról. De valószínűleg ez nem vog megtörténni. A gép már csak nemi fém+műanyag roncs. Az emberek szetszéllednek. Mindenki lelkes. Én is.

Nehány fénykép a romokról. A színpad deszkája olyan mint ha fát vagtak volna rajta. Igaz ez nincs is nagyon messze az igazságtól. Kint a folyosón röpke elsősegély nyújtok néhány önkéntelen véradónak. Szerencse, hogy a kosárlabda ilyen brutális sport, mert így legalább van nálam néhány sebtapasz. Vannak szép sebesülések. Egyikért-másikért talan még bíbor-szív is járna. Szavazatszámlálásig tecsengés. WC-ben uzenet Zorbának. Hm.

Lassan szedelődzködő emberek. Beszélgetések újra. Kétszázharminc-valahány fizető "néző" nem rossz, de volt más több is. Folyosón néhány ember Guano Apes-t hallgat, ami nem rossz, csak nem ugynazt a számot kellene többszázszor meghallgatni. (nem is beszélve arról, hogy több jobb szám is van a lemezen, mint az Open Your Eyes. Igaz azokat nem adjak le a médiákban gyakran.) Büfés nént kissé nyugtalan. Én is, mert már itt sem lehet beszélgetni. AMIGA RuleZ stáb testületileg berekedt. Továbbálok.

Vissza a színpadra. Lassan lesz eredményhirdetés, mindják. Jol van, leszek díjátadó ember. Ha más nem vállalja. Igaz akkor nem lesznek fényképek az átadásról. Viszont az is igaz, hogy itt az átadásnál nem kellett alaplapot sem törni. Aki akart az már korabban tört. Hamar lezavaródik a díjkisztás, csak Zorba lesz egy kicsit nyugtalan, mikor lehívjuk a színpadra, mondván, hogy ő megmondta, hogy nem megy. Mosoly. Kiderül, hogy Zorbának a nyereményét kellene átvennie. Erre megenyhül. Én meglepődük. Én még úgy tudtam, hogy szervezőként nem nagyon illik indulni az általad szervezett versenyeken. De ez csak az én véleményem. Díjak között van onEscapee (2 is), Final Odessey, SlamTilt meg még egy rakat Amigás cucc. No meg némi pénz. (64eseknek mi mást adhatnánk vajh?) És végül, de nem utolsósorban egy eredeti Macintosh. Igazi 68OOO-ás procival. A nyertes kijelenti, ezt ő bizony el nem viszi. Megcsodáljuk. A gépet is. Poénnak jó. Party lecsengés. Őrült másolások. Louise és én a távozás mezejére lépünk. Nekem másnap (aznap) reggel 8tól dolgoznom, és még aludni is kellene vmit. Búcsúzások, taxi. Sok ember elment. A vonat, ugye nem vár. A maradék marad. Mi megyünk haza.

Másnap. Kora délután megjelennek az első tagok az #amigahu-n. Alapvetően kedvező vélemények. Némi fuck, de csak a szokásos.

Később. Meglepve olvasgattam Zorba irományait, meg Louise válaszirományait leveleim között. *(ti. Zorba - ki tudja, mire fel - erősen fuckolta Loiuse-t - a törd.)* Először is teljesen felesleges volt lereagálni egyáltalán Zorba levelét. Mikor először olvastam magam is keyboardot ragadtam, majd áááá felki-áltással ráböktem a "cancel" gombra. Minek? Louise bement a csőbe. Majd később kijött. A magam részéről csak annyit, hogy az első party-t Lousie szervezte és Zorba azt mondta, hogy "fasza party-t csináltam" (persze nem szó szerint így), míg a másodikat Zorba szervezte, de most nem mondta azt, hogy milyen fasza party-t csinált. Egyébként egy kívülálló számára a két party szervezése között lényeges minőségi különbség nem volt. (talán csak annyi, hogy az első partynál vállalta, hogy hetekig csörgött nála a telefon és emiatt kissé többen jöttek el.) Azt is mondhatnám, hogy ilyen alapon bárki megszervezhette volna a party-t, de nem mondom, mert nem akarok bunkó lenni.

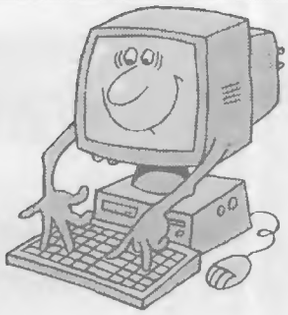
Konklúzió: Alapvetően jó kis party volt ez, köszönhetően azoknak akik (vidékről is) eljöttek, hogy egy teljes napon át Amigások között legyenek.

Végül: A fentiek alapján a következtetéseket levonva újságilag kijelenthetjük, hogy ez volt az utolsó AMIGAonly által szervezett AMIGAnica HUNgarica, ha valaki akar szervezni, szívesen veszszük, akár még támogatjuk is díjjakkal, meg reklámozzuk is. DE. Az AMIGAonly ne fog (még névleg sem) party-t szervezni

(Pont)

Magic

AHOL.COM



Internetszolgáltató (http://ahol.com)

Szolgáltatásaink, díjcsomagjaink:

E-mail Magánszemélyeknek	1. Egy darab E-mail cím (10 MB-nyi tárhely) 2. PPP kapcsolat	800 ft
Hnet-MA Magánszemélyeknek	1. Havi tíz órás teljekörű hozzáférés 2. Egy darab E-mail cím (10 MB-nyi tárhely)	2000 ft
Hnet-MB Magánszemélyeknek	1. Havi korlátlan időtartalmú közvetlen hozzáférés 2. Egy darab E-mail cím (10 MB-nyi tárhely) 3. 2 Mb-nyi hely a szerveren WWW-lap tárolására	4800 ft
Hnet-MK Magánszemélyeknek	1. Havi korlátlan hozzáférés 8:00 és 20:00 között 2. Egy darab E-mail cím (10 MB-nyi tárhely) 3. 2 Mb-nyi hely a szerveren WWW-lap tárolására	3000 ft
Hnet-PC Cégeknek	1. Havi tíz órás teljeskörű hozzáférés 2. 5 Mb-nyi hely a szerveren WWW-lap tárolására 3. Két darab E-mail cím (egyenként 10 MB-nyi tárhely)	5000 ft
Hnet-Pro Cégeknek	1. Havi korlátlan időtartalmú közvetlen hozzáférés 2. 10 Mb-nyi hely a szerveren WWW-lap tárolására 3. Öt darab E-mail cím (egyenként 10 MB-nyi tárhely)	10000 ft
Reklám az interneten	1. 10 Mb-nyi hely a szerveren WWW-lap tárolására	4000 ft
WWW Szolgáltatások	1. WWW-lap készítése	
	- Főlap készítése (1 logo, 1 ábra A4 terjedelmű szöveg választott háttérszín, 5 link)	15000 ft
	- További lapok készítése (1 ábra, A4 terjedelmű szöveg, választott háttérszín, 2-3 link)	5000 ft
	2. WWW-lap havi karbantartási díja	500 ft
	3. WWW szerver üzemeltetése telephelyünkön	10000 ft
	- Havi üzemeltetési költség	25000 ft
	4. Regisztráció kereső szerverekbe	
Plussz szolgáltatások	1. További E-mailek igénylése (db/hó)	500 ft
	2. További WWW tárolóhely igénylése (1 MB-onként)	500 ft
	3. Bejövő E-mailek faxon történő továbbítása	
	- Havi díj (Plussz 20 ft oldalankénti díj)	5000 ft
	4. Helyi mail szerver installálása	
Domain név regisztrálás	1. Com, Net Domain alá	10.000 Ft + 100 USD
	2. Hu Domain alá	15000 ft
	- Elsődleges és másodlagos DNS szerver biztosítása havonta	5000 ft
	3. Cégnév.ahol.com alá	1000 ft
	- Elsődleges és másodlagos DNS szerver biztosítása havonta	2000 ft

Áraink nettó árak, a 25% Áfa-t nem tartalmazzák.

Előfizetés köthető.

Balati Computers XIV. Thököly utca 88. Tel: 341-53-43 E-mail: Balati@ahol.com
Rilla e.c. VI Vörösmarty utca 58./A. Tel: 302-51-72 E-mail: Rilla@ahol.com
Titán Soft VIII. Békési utca 2. Tel: 266-08-26 E-Mail: Tsinfo@ahol.com
Iroda XI. Fegyvernek utca Tel: 204-72-75 E-Mail: info@ahol.com

Az AMIGAonly Hivatalos Szolgáltatója

(http://amigaonly.ahol.com)

DERKO HW STATION

Igen előnyös árakon kaphatók a következő kiegészítők:

AMIGA 500-hoz:

- Action Replay MK3+ (3.17-es verzió, javítva, teljes leírással, a legmegbízhatóbb és sokoldalúbb kártya) A500 1.2 vagy 1.3 kickstart verziókhoz 7890 ft -
- Kickstart 3.0 (v39.106) 6500 ft (minden létező kickstart megvan)

- PSX átalakító Chip 5000 Ft

AMIGA 1200-hez

- 4 drive adapter 2500 ft
- 8 bites hangdigitalizáló (A500-hoz is jó) 3500 ft
- IDE kábel (3.5-ös HD illesztéséhez) 1600 Ft

Nintendo 64 game backup parallel porthoz Hívj!

Írj, ha bármi hardware érdekel, biztosan megegyezünk és az is lehet, hogy időközben már bővült a választék

Telefon: 291-2318 Postacím: Bp. Pf 701/679.

Telephely: 1124 Budapest, Fodor u 141 b. Információ és rendelés telefonon

VISION FACTORY

Új és használt AMIGA számítógépek!

APOLLO, CYBERSTORM és BLIZZARD turbokártyák minden típusú AMIGÁ-hoz!

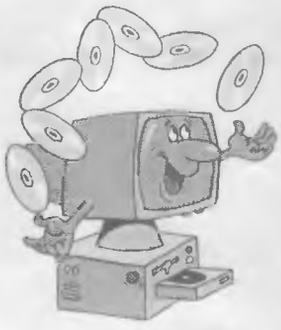
Grafikus-, digitalizáló- és videokártyák, genlockok és hangkártyák!

EAGLE és MICRONIC (infinitiv) toronyházak ZORRO-III buszcsatlakozóval!

3D-s animációk készítése, videofeliratozás, komplett képfeldolgozó rendszer kiépítése!

VISION FACTORY
SZÁMÍTÓGÉPES ANIMÁCIÓS SZOLGÁLTATÓ ÉS KERESKEDELMI BT.

3531 MISKOLC, Thököly 22. 2/2.
Tel/Fax: +36-46-357-596



AMIGA WORLD

CD írás...!!!

AMIGA & PC & MAC

Audio archiválás, régi és friss AMIGA programok, modulok és képek (SeXXX, AMIGA!)
Winchester + CD-ről

Bp. 1021 Kuruc u. 8.
Tel.: 200-4609 06-20-223410
Config:
A1200+060+16+SCSI Rule!
2luku tagoknak kedvezmény...!!!

Unod már a TV-n nézni a programok HiRes/Lace screen-jét? Olcsó és jó monitort szeretnél az AMIGÁdhoz?

TELETECH KFT.

12" RGB monitor	6800 Ft
+ csatlakozó	750 Ft

Multiscan monitorok:

13" MicroVitek	25000 Ft
14" MicroVitek	25000 Ft
14" Mitsubishi	30000 Ft

(áraink a 25% Áfa-t tartalmazzák!)

TELETECH KFT.

1148 Budapest, Angol utca 43.
Tel.: 220-6391
Nyitvatartás: (hétköznap) 07-14 óráig

Alapgépek:

AMIGA 500 használt	9000.-
AMIGA 1200 használt	35000.-
AMIGA 2000 használt	25000.-
AMIGA 3000 használt	120000.-
AMIGA 4000/040 használt	200000.-

AMIGA monitorok:

Commodore 1901 Video monitor, használt	8500.-
NEC3D 14" multisync, használt	35000.-
M1538S 15" multisync	101890.-
M1764 17" multisync	202890.-
Sony 17" multisync 1600x1280 VGA	152500.-

AMIGA turbókártyák:

Blizzard 1240 T/ ERC 040/40 MMU/FPU	65000.-
Blizzard 1260 68060/ 50MHz MMU/FPU	115000.-
Blizzard SCSI II kontroler	24000.-
Cyberstorm MK-III 60/50MHz UWSCSI	176000.-
Motorola MC68882 FPU (PGA tok 50MHz)	22000.-
Motorola MC68030 Proc (PGA tok 50MHz)	30000.-
Motorola MC68040 Proc (PGA tok 40MHz)	38000.-

A1200-be és A2000-be való Power UP kártyák:

(Az A2000-es kártyákon Fast SCSI-II-es csatoló is található!)

Blizzard 2604 180MHz 040/25	215000.-
Blizzard 2604 180MHz 060/50	284000.-
Blizzard 2604 180MHz fogl.060/040-nek	199800.-
Blizzard 2604 200MHz 040/25	250000.-
Blizzard 2604 200MHz 060/50	319000.-
Blizzard 2640 200MHz fogl. 060/040-nek	236000.-
Blizzard 603e 160MHz 040/25	91000.-
Blizzard 603e 160MHz 060/50	176000.-
Blizzard 630e 160MHz LC040/25	86000.-
Blizzard 630e 200MHz 040/25	112000.-
Blizzard 630e 200MHz 060/50	196000.-
Blizzard 630e 200MHz LC040/25	106500.-
Blizzard 630e 250MHz 040/25	134500.-
Blizzard 630e 250MHz 060/50	222000.-
Blizzard 630e 250MHz LC040/25	129900.-
Blizzard 630e+ 160MHz 040/25	112000.-
Blizzard 630e+ 160MHz 060/50	196000.-
Blizzard 630e+ 160MHz LC040/25	106500.-
Blizzard 630e+ 200MHz 040/25	132600.-
Blizzard 630e+ 200MHz 060/50	220500.-
Blizzard 630e+ 200MHz LC040/25	128000.-
Blizzard 630e+ 250MHz 040/25	154000.-
Blizzard 630e+ 250MHz 060/50	241000.-
Blizzard 630e+ 250MHz LC040/25	151000.-

A3000(T) és A4000(T) való Power Up kártyák:

(Minden kártyán Ultra - Wide SCSI csatoló is található!)

CyberStorm PPC 180Mhz 040/25	182000.-
CyberStorm PPC 180Mhz 060/50	250000.-
CyberStorm PPC 180Mhz fogl. 060/040-nek	168000.-
CyberStorm PPC 200MHz 040/25	213000.-
CyberStorm PPC 200MHz 060/50	282000.-
CyberStorm PPC 200MHz fogl. 060/040-esnek	198000.-
CyberStorm PPC 233MHz 040/25	229000.-
CyberStorm PPC 233MHz 060/50	298800.-
CyberStorm PPC 233MHz fogl. 060/040-esnek	215000.-

A1200 Torony bővítések /az Ateo koncepció/:

Az Ateo Busz nem Zorro Busz kompatibilis, viszont olcsóbb annál és minden Zorro buszos bővítő megtalálható a koncepcióban. A bővítések teljesen Amiga kompatibilisek. A Busz sebessége >9Mb/s. Természetesen minden Amiga1200 turbókártya használható a koncepció termékeivel!

A1200 torony (200W táp +PC bill.+doc)	52000.-
Ateo Bus (4 slot)	64000.-
Pixel64 video kártya	31000.-
Cirrus Logic CG5434 Multi I/O kártya 2x115kb/s soros port, 2xpárhuzamos port	19000.-
Ethernet kártya 10Mb/s BNC/RJ45/AUI csat., 32kb cache, SANA-II komp.	19000.-
SCSI-II kártya 256b vagy 32kb cache	19000.-
IDE kártya 2xIDE port	19000.-
16bites Hang kártya FM synt., 2 16bites csat., 32 hang, MIDI In/Out	47000.-

Grafikus kártyák:

Cyber Vision PPC 4Mb SGRAM Z-II/Z-III	70000.-
Cyber Vision PPC 8Mb SGRAM Z-II/Z-III	80000.-
Csak a CyberStormPPC kártyával megy! (telj.: 80mil. 3D pixel vagy 1Mil. Polygon/s / felb.: 1600x1200 24bit, 72Hz)	
MPEG modul	39000.-
CyberVision-hoz Scandoubler modul	39000.-
CyberVision64/3D-hez csak A4000(T)-be	
Picasso II+ 2Mb RAM Z-II/Z-III	47000.-
Piccolo 5. VHS videókimenet a PIC -hoz	40000.-
Picasso IV 4Mb RAM Z-II/Z-III MMkártya	97000.-
Concierto IV Hangkártya a PIV-hez	55000.-
Pablo IV Video kimeneti kártya	35000.-
Paloma IV Tuner, video be kártya	55000.-
A2410 video kártya 1024x1024/8b, használt	15000.-

Egyéb kártyák, kiegészítők:

Toccata hangkártya Z-II/Z-III	84000.-
Delfina hangkártya Z-II/Z-III Motorola DSP, Crystal CS4231A/ samlp. fr. 5510Hz-48kHz Teljesen Duplex/ MIDI komp. soros port	92000.-
Buddha IDE kártya Z-II	15000.-
Ariadne Ethernet kártya Z-II/Z-III	50000.-
ConneXion 10Mbit Ethernet kártya	48000.-
Graffito 24 (S-VHS) video digitalizalo	56000.-
Vertex i386-os emu kártya Z-III, használt	20000.-
A2088 XT emulator kártya Z-II, használt	5000.-
PCMCIA adapter a Graffito 24-hez	36000.-
Neptun Genlock Z-II/Z-III	140000.-
Sirius II genlock Z-II/Z-III	210000.-
Rock Gen+ genlock, külso, használt	28000.-
Multi I/O kártya Z-II/Z-III	35000.-
A500 memória bővítő 512Kb+óra, haszn.	2500.-
A600 memória bővítő 1Mb+óra	3500.-
Kezi scanner 256 szürke, használt	6500.-
4 IDE adapter A1200/A4000	2500.-
Hang digitalizáló	6000.-
RGB splitter, használt	15000.-
SCSI külső (25 D-SUB)/SCSI belső (50p)	2500.-
SCSI külső (25 D-SUB)/SCSI (centr. 50p)	3800.-
SCSI belső 3 csatlakozós (50p)	2800.-
UW-SCSI belső (3xHPDB68M)	3500.-
UW-SCSI belső (5xHPDB68M)	4300.-
SCSI passziv terminátor (HPDB50M)	1800.-
UW-SCSI aktiv terminátor (HPDB68M)	10500.-
UW-SCSI passziv terminátor (HPDB68M)	2700.-
Amiga Surfer kit. 14.4-es modem	8000.-
Modem, külső 33600	15500.-
Modem, külső 56000	19200.-

Folyóiratok, könyvek:

Az Amiga programozása C és Assembly nyelven	1450.-
Amiga Format (Angol) 10/97+CD 11/97CD	3500.-
Amiga Magazin (Német) 9/97+Lemez 11.12/97	2100.-
Amiga Plus (Német) 9/97+Lemez	1600.-
Amiga Special (Német) 2,3,4,5/98+Lemez	1600.-
AMIGAonly #1/2	100.-
AMIGAonly #7	250.-
AMIGAonly #8	300.-
AmigaRulez (Magyar, fénymásolt) #1/2	150.-

Memória: Napi áron!
HardDisk: Napi áron!

2.1GB Quantum FastSCSI 5év gar.	50000.-
2.3GB Quantum UW SCSI 8/512/7200/5ev gar.	80000.-
4.3GB Quantum UW SCSI 8/512/7200/5ev gar.	105000.-

CD-ROM, CD-tok, Nyomtatók, Joystick, Cserelhető mediak, Scannerek, érdeklődjön!

Fontos tudnivalók:

Ha árlistánkban nem találta az Ön által keresett terméket, kérjük a fenti lehetőségekkel élve keressen meg bennünket. Cégünknél Csomagküldő szolgálat működik, így a kiválasztott terméket postán elküldjük. A terméket megrendelheti telefonon, faxon, vagy e-mailben. Az áraink az ÁFÁ-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak. A használt termékek árai bruttó árak. Esetenként irányárak. Viszonteladóknak további kedvezmények. Az áraink tájekoztató jellegüek és a beszerzés függvényében változhatnak.

GADGET Computer Bt.

6600 Szentes Ady E. u. 16 Tel.: (63) 313-367

e-mail: gadget@mail.datanet.hu

homepage: www.szentes.datanet.hu/partnerek/gadget

Sopron, Erzsébet u. 15.
T.: (99) 312-522; (20) 446-727
e-mail: pcpince@syneco.hu
HTTP: www.syneco.hu/market/pc_pince

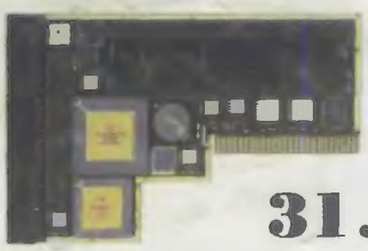
PC Pince

AMIGA szoftver-hardver raktárról
Több, mint 200 CD
Csomagküldő szolgálat

Az AMIGAonly és CD mellékletei
címünkön megrendelhetők
Árlistánkért hívd telefonszámunkat,
vagy látogasd meg homepage-ünket

Használt gépek és alkatrészek
adása-vétele
Teljes kábeltévés
rendszerek kiépítése

Szoftver Hardver CD ROMOK VIDEO Internet



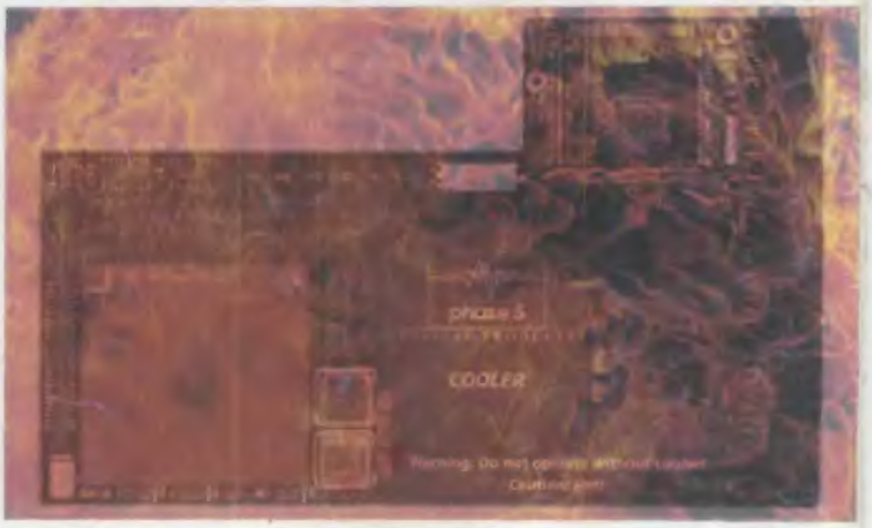
Blizzard
1230/IV
31.990,- Ft

PowerUP
AMIGA™ GOES POWERPC™

PPC kártyák már 82.000 Ft-tól!

phase 5
DIGITAL PRODUCTS

termékek
forgalmazása



BVision kártyákra előrendelést felveszünk!